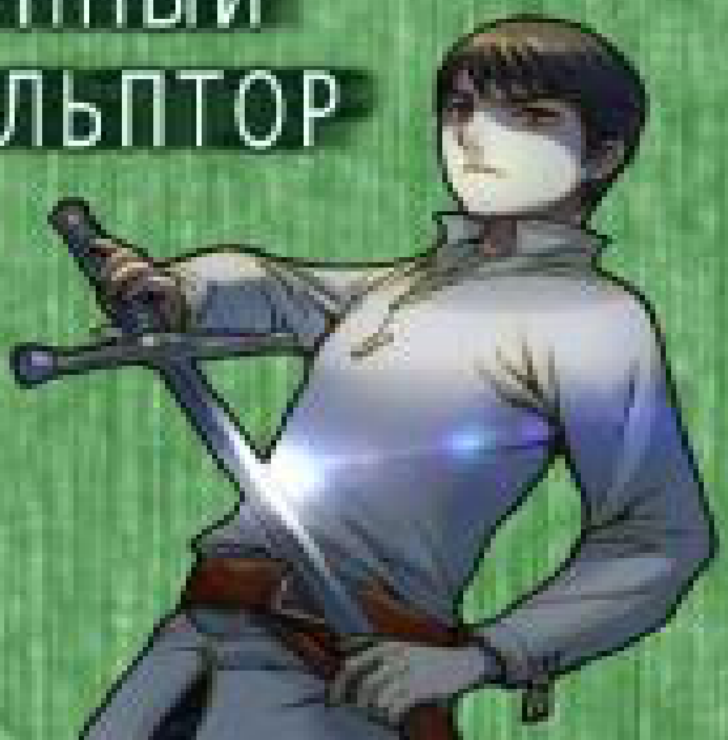
49

Nam Heesung

ЛУННЫЙ СКУЛЬПТОР



2018

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Продолжение приключений Ли Хэна в виртуальной реальности Королевской дороги.

- Глава 1. Начало похода 1
- Глава 2.1. Начало похода 2
- Глава 2.2. Начало похода 2
- Глава 3.1. Начало похода 3
- Глава 3.2. Начало похода 3
- Глава 4. Морское Сражении в Нерии 1
- Глава 5. Морское Сражении в Нерии 2
- Глава 6. Морское Сражении в Нерии 3
- Глава 7. Появление Ордена Железа и Стальных Рыцарей 1
- Глава 8. Появление Ордена Железа и Стальных Рыцарей 2
- Глава 9. Появление Ордена Железа и Стальных Рыцарей 3
- Глава 10. Появление Ордена Железа и Стальных Рыцарей 4
- Глава 11. Освобождение Свободного Города Сомрен 1
- Глава 12. Освобождение Свободного Города Сомрен 2
- Глава 13. Освобождение Свободного Города Сомрен 3
- Глава 14. Освобождение свободного города Сомрен 4
- Глава 15. Око за око 1
- Глава 16. Око за око 2
- Глава 17. Око за око 3
- Глава 18. Око за око 4
- Глава 19. Маг Тьмы 1
- Глава 20. Маг Тьмы 2
- Глава 21. Маг Тьмы 3
- Глава 22. Маг Тьмы 4
- Глава 23. Лобовая атака 1
- Глава 24. Лобовая атака 2
- Глава 25. Герои собираются 1
- Глава 26. Герои собираются 2
- Глава 27. Герои Собираются 3

Глава 1. Начало похода 1

Оживленная скульптура по имени Третья Виверна!

Когда Виид увидел Третью Виверну с разодранными крыльями, на его глаза навернулись слёзы.

– Куда бы ты ни пошла, нужно быть максимально осторожной! Нельзя становиться настолько безрассудной! Всё-таки ты действительно очень полезный и универсальный раб.

– Хнык-хнык-хнык…

Когда 3-я Виверна была призвана Виидом, у неё оставалось всего 20% Здоровья. Поскольку это была одна из самых первых оживленных скульптур, она смогла достаточно хорошо развиться.

Несмотря на то, что 3-я относилась к категории существ среднего размера и обладала пятьюстами тысячами здоровья, она страдала от огромного количества ран.

Рядом с Виидом по стойке "смирно" стояла небольшая армия Рыцарей Смерти, призраков и скелетов. Как обычно, он охотился в образе некроманта.

– Но где же ты умудрилась так пострадать?

Виид подозревал, что что-то тут было не так. Его восприятие было куда лучше любого очистителя воздуха, который фильтровал пыль, запах пищи и даже мелкий песок.

– Третья Виверна. В этом мире не так много врагов, которые могли бы причинить тебе столько вреда. Разве ты не должна была сразу же улететь, как только почувствовала опасность?

За всё время его игры в Королевскую Дорогу, ещё ни одна Виверна не была убита, за исключением тех, что погибли в сражении с Бессмертным Легионом. Кроме того, они никогда не получали таких ужасных травм, разве что если Виид сам не бросал их в самую гущу сражения.

– На то, чтобы призвать тебя после сообщения Со Юн, у меня ушло очень много маны… Должно быть, это было далеко.

Это была настоящая головоломка. Третья Виверна сразу же после вызова обессиленно упала на землю и теперь еле живая лежала перед ним на боку.

– Это был Центральный Континент? Что ж, это явно не север, потому что на твоем теле нет следов снега и льда.

– Хозяин, я ничего не помню, потому что мне очень больно.

– Если ты ничего не помнишь, то, возможно, это из-за того, что ты совершила преступление? Я имею в виду, что твоё состояние вполне соответствует подобному развитию событий.

– Как Вы могли так обо мне подумать?

– Преступники всегда так говорят. Если я о чем-то забыл, значит, в той ситуации я был виновен. Но, может быть…

Виид закрыл глаза. Перед его глазами появилась худшая ситуация, которую он даже не хотел себе представлять.

А затем Виид с огромным усилием выдавил из себя эти слова:

– Со Юн… Ей грозит опасность?

***

Рисуя картины возле реки, Юрин слушала, о чем болтали проходящие мимо люди.

– Гильдия Гермес убила богиню.

– В самом деле?

– Да. Это показали по телевизору.

– Не может быть… Не верю. Неужели убийцы всё-таки смогли проникнуть во Дворец Земли?

Юрин хорошо заботилась о Дворце Земли. Это место имело глубокую связь с её братом.

– Богиня появилась в битве при Замке Формос. Затем ее

атаковали магией, и она погибла.

– Гильдия Гермес…

– Я больше не могу закрывать на это глаза.

Слушая людей, Юрин поняла, насколько серьезна ситуация.

"Сестричка…мертва".

Поскольку дело происходило в Королевской Дороге, это была не настоящая смерть. Но в её сознании всё было куда сложнее.

"Что же теперь будет?"

Юрин знала лучше, чем кто-либо, об отношениях Виида и Со Юн.

"Он определенно будет мстить".

У неё была прекрасная память, которой было достаточно, чтобы пройти национальную экзаменационную комиссию для получения адвокатского свидетельства, а потому она хорошо помнила, как Виид поступал в таких ситуациях.

"Но почему сестричка умерла?"

У Юрин появилось странное предчувствие. Со Юн была в Королевстве Арпен чем-то большим, нежели простой управляющей делами.

В свою очередь Виид посвящал домашним делам такое пристальное внимание и так хорошо распоряжался деньгами, что ни одна монета не была потрачена впустую. На кухне до сих пор висел чек, где была зафиксирована его покупка пачки соли с переплатой в 200 вон. Каждый раз, когда он видел его, то начинал себя проклинать.

Со Юн же использовала простую компьютерную программу для покупки необходимых товаров для жизни через интернет.

"Сестричка не только доброжелательная, но и умная. Возможно, это вызовет новую войну между Королевством Арпен и Империей Хэйвен. Неужели она решила так поступить с расчётом

на подобный результат?"

***

Аквапарк Пухоль!

– М-м-м…

– Хе-хе-хе!

После успешно проведенной охоты на Демона обжорства Делама, Пэйл и его друзья наслаждались отдыхом.

"После всех этих трудностей я должен провести на этом курорте по крайней мере месяц".

"Какая-же здесь прозрачная и чистая водичка!"

"Мужские тела… Уф-ф-ф… И почему сюда не приходят только храбрые воины? Эти парни такие худые и бледные…"

"Если бы только их купальники были открыты ещё больше…"

Товарищи наслаждались отдыхом под тёплыми лучами солнца. Здесь было много опасных аттракционов, но все возможные угрозы здоровью были ничем по сравнению с их уровнями.

Водная горка, созданная Виидом.

Настоятельно рекомендуется тем, кто боится высоты!

Прокатившись на ней, Вы на некоторое время забудете, где небо, а где земля.

Количество погибших человек по состоянию на сегодня – 973.

Количество людей, получивших травмы – огромное.

Водный лабиринт, созданный Виидом.

В этом месте живут непослушные водные духи. Им нравится создавать лабиринты и подшучивать над теми, кто заходит в них.

Никаких особых правил безопасности для данного лабиринта не существует, однако, пожалуйста, будьте бдительны! Пробыв в нём долгое время, вы наверняка наглотаетесь воды. Кроме того, много кто попадает в особую ловушку, из которой потом не может выбраться в течение двух часов.

Количество утонувших человек по состоянию на сегодня – 0.

В аквапарк часто захаживали и другие высокоуровневые игроки, которые охотились неподалеку верхом на единорогах и летали на вивернах. Также сюда часто наведывались путешественники, держащие курс в Город Зари.

А ещё в аквапарке изредка можно было увидеть группу особо накачанных мужчин.

– Это МЕЧи.

– Угу, это они…

Аквапарк Пухоль был одним из любимых мест для отдыха учеников Первого МЕЧа. Их мышцы привлекали внимание местных красавиц.

– Посмотрите, их грудь вздувается при каждом вздохе.

– О, боже… А их руки…

С тех пор, как был открыт Аквапарк Пухоль, МЕЧи стали пользоваться ещё большей популярностью!

– Ува-а-а-а-а-ак!

Внезапно до них донёсся чей-то вопль со стороны бассейна. Источником крика был человек, мирно смотревший трансляцию по магическому кристаллу.

– Богиня убита! – громко закричал он.

В тот же момент в Аквапарке Пухоль произошло нечто ещё более таинственное, чем остановка времени. Люди, наслаждавшиеся водными играми, замерли на своих местах.

– Что это ещё за глупости!?

– Наверное он уснул и увидел кошмар.

– Нет, это правда… Её убили.

– Что?!

– Этого не может быть. Не может быть, и всё.

Однако спустя несколько секунд вести о смерти Со Юн начал распространять не только человек, смотревший трансляцию. О её смерти было объявлено в каждой новостной сети. А через несколько минут каждый житель севера знал о том, что Со Юн мертва.

– Это…!

Игроки, находившиеся в Аквапарке Пухоль, были попросту поражены.

– Гильдия Гермес. Опять?!

– Что же они наделали…

Атмосфера в Аквапарке Пухоль, где каждый день проводились праздничные фестивали, взорвалась, словно ядерная бомба.

***

В главный офис Торговой Компании Манауэ моментально поступило огромное количество запросов.

– 15 миллионов стрел.

– Порт Варна заказал 300 тысяч мечей.

– И ещё 7 миллионов во Дворец Земли?

– Да. И нужно поспешить, пока заказ не взял кто-то другой.

Заказами завалили не только Торговую Компанию Манауэ. На Гамонг тоже обрушился целый шквал запросов. Торговцы, размеренно продающие свои товары на площадях, вытащили со

складов абсолютно всё, что у них было.

Кроме того, игроки сами начали целыми повозками тащить к ближайшим кузнецам все необходимые материалы для создания экипировки.

– Пожалуйста, продайте мне всё оставшееся оружие.

– Оно на складе.

– Я куплю всё, что у Вас есть.

Игроки севера сметали с полок оружие и доспехи. Продано было абсолютно всё.

Большинство кузнецов обладали начальными навыками. Но благодаря производству и продаже огромного количества экипировки, их навыки становились всё лучше и лучше.

Поскольку число новичков в Королевстве Арпен росло не по дням, а по часам, они покупали всё, что попадалось под руку, как только собирали достаточное количество денег.

***

В Гильдии Гермес практически сразу же получили уведомление о смерти Со Юн.

– Почему она пришла одна?

Лефей и другие лидеры гильдии получили настоящий удар в спину.

Почему знаменитая Со Юн решила присоединиться к битве за Замок Формос?

Каждый игрок Королевской Дороги знал о её особых отношениях с Виидом.

– Со Юн была убита… Это станет большой проблемой.

– Это так просто не закончится. Возможно, нас ждёт новая война с Королевством Арпен.

– Перестаньте! Как вообще этих крыс можно считать достойным противником? По-моему, они вообще не могут хоть как-то подготовиться к такому событию, как война.

– Возможно, но и мы тоже. Большинство военных подразделений задействовано в защите наших территорий от повстанческих войск.

Гильдия Гермес была осведомлена о текущей ситуации в Королевстве Арпен благодаря засланным туда шпионам. Но до сих пор не было никаких признаков того, что они намеревались вторгнуться в Империю Хэйвен.

В Королевстве Арпен не было сильной армии, и оно не практиковало захватническую политику.

Кроме того, на границе с Империей Хэйвен практически не было гарнизонов Королевства Арпен.

Но вот, Лефей совершенно неожиданно получил новую, чрезвычайно сильную головную боль.

"На севере не ведётся никакой заметной активности. Несмотря на это, откуда ни возьмись на Центральном Континенте появилась Со Юн… И умерла…"

Он осознал её намерения. И хорошо понимал, что должно было произойти дальше.

"Мы должны подготовиться к войне с Королевством Арпен. Не знаю, каково это будет… Но даже локальные войны на истощение нам совершенно ни к чему".

Став у руля Гильдии Гермес, Лефей понял, что деятельность, требующая работы мозга, – самая сложная и утомительная.

Покорить Центральный Континент, смести остатки престижных гильдий, разобраться с недовольством игроков…

И вот, сейчас всё повторялось вновь. Гильдия Гермес стала слабее, что привело к усилившейся конфронтации внутри самой гильдии.

Их основным источником дохода больше не были

завышенные доходы, как раньше, однако они всё ещё держали под полным контролем охотничьи угодья и хорошие задания.

Поскольку именно они выдавали игрокам разрешения на посещение подземелий, Гильдия Гермес, естественно, полностью монополизировала охоту на крупных монстров, которые были способны в одиночку уничтожить какую-нибудь другую, менее сильную гильдию.

Хоть простым игрокам такое положение дел было совсем не по душе, большинство высокоуровневых игроков прекрасно взаимодействовало с Гильдией Гермес.

Кроме того, двери гильдии были всегда открыты новым талантливым людям.

В своих делах они задействовали жителей, наемников и солдат, обладающих специальными навыками, а потому получали более высокие награды за прохождение заданий, чем обычно.

Поскольку масштаб, население и экономика Центрального Континента были слишком велики, сила Гильдии Гермес удвоилась за кратчайшие сроки.

"Если бы я сумел добиться более стабильного отношения людей… Если бы я мог заставить игроков поверить и последовать за Гильдией Гермес, тогда всё могло бы разрешиться. Меньше всего сейчас я хочу вытаскивать меч из ножен. Хоть я и мечтаю уничтожить Королевство Арпен, было бы намного лучше полностью сравнять его с землей уже после того, как Империя Хэйвен окончательно отстроится и встанет на ноги. Если бы только у меня было немного больше времени…"

Лефей закончил размышлять и обратился к лидерам гильдии:

– Со Юн. Мы должны учитывать ее популярность. Сцена с её смертью лишь усилит враждебность в отношении нас.

– А как насчет телестанций? Может нам стоит отправить им требование снять этот ролик с показа?

– Это невозможно. Из-за высоких рейтингов даже те крупные телестанции, которые не вели прямую трансляцию, теперь выпускают в эфир ролики, связанные с этим событием.

– Некоторые телестанции объявили о произошедшем через считанные минуты после того, как это случилось.

– А как на это реагирует интернет-сообщество?

Гильдия Гермес с самого начала использовала телестанции для того, чтобы продемонстрировать свою мощь. Однако это привело к тому, что их образ стал наихудшим из всех, которые только можно было себе представить.

– Даже если интернет полностью погрязнет в роликах, связанных со смертью Со Юн, количество восставших против нас не должно увеличиться в разы.

– Тем не менее, будет трудно обеспечить надлежащие контрмеры. Кстати, какова ситуация с битвой за Замок Формос?

– На данный момент мы легко защищаем его. Военный гарнизон силён и обеспечен всем необходимым.

Слушая лидеров гильдии, Лефей принял решение.

– Мы не можем отталкиваться от реакции одного только Виида и Королевства Арпен на случившееся. Если они останутся спокойными, то и мы оставим всё, как есть. Однако, на тот случай, если они захотят вести с нами войну, Империя Хэйвен и Гильдия Гермес вновь перейдут к методу завоевания.

Метод оккупационного завоевания.

Они должны вернуться к методу, который использовался для объединения Центрального Континента.

Игроки Гильдии Гермес были немало удивлены такому предложению, а их глаза оживленно заблестели.

– Война… Разве не ты сам противился этой идее? – усмехнувшись, спросил рыцарь Баймонг.

– Да, было время, когда я выступал против войны. Поскольку мы только что основали империю, нам нужно было приложить усилия для стабилизации внутренних дел. Кроме того, нам нужно было сохранить и нарастить имеющиеся у нас преимущества.

Империя Хэйвен являлась самой мощной силой во всей Королевской Дороге.

Однако после того, как они провалили "Северную Экспедицию", активизировались остатки престижных гильдий, что принесло им новую головную боль, а потому у них не было достаточного количества войск для ведения полноценной войны. Не говоря уже о том, что они приложили огромные усилия, чтобы увеличить количество прибыли, получаемой в результате расширения своего влияния.

– Королевство Арпен понемногу стало вполне реальной угрозой. Для начала я хотел бы укрепить фундамент Центрального Континента, чтобы мы могли править на нём ещё долгое время, но, как видите, времени у нас почти нет.

– Так что же нам тогда делать?

– Пора запускать один из пяти полномасштабных оборонительных планов.

Глаза всех собравшихся игроков, включая лордов и лидеров гильдии, ярко заблестели.

Лефей подготовил 5 абсолютных способов, призванных защитить Империю Хэйвен.

Всегда будучи настороже, заяц роет не одну нору.

Он намеревался сберечь его до самого последнего момента, однако решил, что нужно активировать этот план прямо сейчас.

– И что же это?

– Это армия големов, специализирующихся на сражениях. Её вполне достаточно, чтобы быстро разобраться с этой ситуацией. На то, чтобы вывести големов с нашей секретной производственной базы и развернуть их в действующую армию, уйдет около 10 дней. Когда придёт время – именно мы будем смеяться последними.

***

Ли Хэн отключился от Королевской Дороги и выбрался из капсулы.

Буль-буль-буль.

На плите, возле которой стояла Со Юн, тушилась соевая паста.

– Всё в порядке?

– Да, пахнет вкусно.

– Я имею ввиду твою смерть… – осторожно произнес Ли Хэн.

Со Юн, которая только что перенесла смерть в Королевской Дороге, играла высокоуровневым персонажем, а потому потери были попросту астрономическими.

"Уровни, текущее значение навыков, экипировка!"

Ли Хэн, даже ещё в свою бытность новичком, ощущал смерть в Королевской Дороге настолько болезненно, как если бы кто-то украл все его деньги и убежал. Несмотря на то, что он никогда не терял денег, он всё равно мог это почувствовать.

– Попробуй на соль.

– Гм. Ах… Вкусно!

– Сейчас уже поздно, поэтому я решила пожарить немного мяса во дворе.

– Мясо…

– Это ребрышки. У меня есть металлическая сетка, на которой как раз можно приготовить мясо на гриле.

– Ясно…

Ли Хэн решил больше не поднимать вопрос о её смерти в Королевской Дороге.

"Нет необходимости говорить об этом. Должно быть, она сейчас очень расстроена. Постараюсь подбодрить её во время

еды".

Тем не менее, Со Юн чувствовала себя счастливой, готовя еду.

– Ребрышки я уже попробовала, получилось довольно неплохо. А ещё я приготовила гарниры.

Блюда, которые она готовила, получались настолько вкусными, что даже не нужны были никакие приправы.

Другими словами, в последнее время еда, приготовленная Союн, стала ещё более аппетитной.

Естественно, улучшались и её навыки приготовления на гриле мяса и рыбы.

Она была поистине счастливой, когда готовила еду и ела её вместе с Ли Хэном, болтая о каких-нибудь пустяках.

Глава 2.1. Начало похода 2

Когда Виид вошел в Королевскую Дорогу, его местоположением был Лабиринт Баяр.

Лабиринт располагался в горном районе за Крепостью Варго и был печально известен тем, что был бесконечен, даже если ты ходишь по нему больше 10 дней.

До него доходили слухи, что там есть портал, ведущий в незнакомые земли, но он всё еще не нашел его.

— Кхм.

Виид присел на камень и погрузился в размышления. Вокруг него всё было в черепах.

Сражения, в которых принимали участие Скелеты и Рыцари Смерти, были свирепыми.

Многие армии Бессмертных поднимались снова и снова и вовлекались в сражение с монстрами.

Роль Некроманта заключалась не в том, чтобы убить врагов, окружив их всеми Бессмертными сразу.

Она состояла в том, чтобы подавлять врага, рассылая бесконечно призываемых Бессмертных.

— Ну, что теперь делать?

Виид просмотрел несколько ответов на интернет-форуме до того, как войти в игру.

Смерть Со Юн получила огромный отклик и во время трансляции, но ответы на форуме раскрывали, что же на самом деле думала публика.

— Уничтожь Гильдию Гермес!

— Мы должны их полностью выгнать с континента. Давайте сотрем их с лица земли!!

— Они опасны для Версальского континента. Они посмели тронуть Богиню?!

— Я составляю список всех их злодеяний. На данный момент 389 страниц А4. Загружаю полную версию в файле!

— Я слышал, что в Королевстве Грэдиан идет формирование движений сопротивления. Я хочу присоединиться.

— Освободим наши земли.

Игроки были легки на подъем словно облака, и они восставали с поднятыми флагами против Империи Хэйвен.

Если бы Виид заикнулся бы о сражении с Империей Хэйвен пару дней назад, игроков с севера это бы разозлило.

Ты никогда не знаешь, когда закончится завоевание, и ты также должен учитывать возможность потерпеть поражение.

Однако после смерти Со Юн игроки с севера сами хотели выступить против Империи Хэйвен и даже строили планы по завоеванию.

— Каша с ядовитыми грибами. Кухуэк. Найдется ли такая же печальная смерть, как ее? Мне так горько, что я хочу съесть кашу с ядовитыми грибами, но сегодня я еще продержусь. Я обнаружил, что у меня определенно еще есть дела, поэтому я должен выжить, неважно как.

— У Рисовой Каши с Курицей 1 500 000 людей. Готовы броситься в бой.

— Каша из Побегов Бамбука. Войска Дворца Земли. Готовы к сражению. Готовы выступить в любое время.

— Мы — Стальная Каша. Пожалуйста, обращайтесь к нам, если Вам нужно оружие или доспехи. Кузнецы изготавливают

экипировку денно и нощно. Если Вы принесете свой материал, всё остальное бесплатно.

— Мы — Огненная Каша. У нас тоже есть экипировка. Боевая техника и продовольствие. Производство бесконечно.

— Мы — Каша из Свинины. Нас оттеснила Каша из Говядины, поэтому наша популярность немного упала. Но мы самые мужественные. Мы храбро отправимся на передовую!

Культ Травяной Каши, который был сформирован на севере.

Они добровольно просили войны.

Дошло до того, что Каши из Женьшеня, Желудей, Кунжута, Каштана и Жуков собирали армию среди своих отрядов и готовились выступить к границам Империи Хэйвен.

В Культе Травяной Каши было много новых игроков, и север особенно предпочитал выделять приключения как свою традицию. Никто всерьез и не задумывался о том, что кто-то может умереть.

Однако лицо умирающей Со Юн, когда она была убита Империей Хэйвен и Гильдией Гермес вызывало у них желание сражаться.

— Вперед.

— Мы идем.

— Не важно куда!

— Идем, идем!

— Мы — непобедимый Культ Травяной Каши!

Они все были товарищами, объединенные одной целью и не боящимися смерти.

В Культе Травяной Каши было самое большое количество игроков с севера, и они все еще набирали игроков.

Если их намерения едины, то даже их цель смести Империю Хэйвен может быть достигнута.

Пока Виид и Со Юн не выступали против движения Культа Травяной Каши.

"Не похоже, что их невозможно остановить".

В любом случае, игроки с севера знали о Вииде.

Хотя Виид боролся с пагубным влиянием Империи Хэйвен, если он решится попросить их не сражаться, его слова будут иметь определенный вес.

Возможно, игроки Культа Травяной Каши будут чрезвычайно расстроены, но, может быть, он даже сможет остановить войну.

"Но я не хочу это говорить".

Виид быстро заметил, что именно происходит.

У него была способность определять, образуется ли где-то тайная организация, и инстинктивно он всегда знал, если кто-то что-то говорил за чьей-то спиной!

Он инстинктивно знал, что происходит.

"Со Юн… она бы не умерла просто так".

Она даже прилетела на поле боя на Третьей Виверне и тем не менее ушла из жизни.

"Даже несмотря на то, что Со Юн всегда была доброй, она не была идиоткой".

Если посмотреть на ее способность собирать информацию во время квеста Правителя Пустыни или оценить то, как она временно управляла Королевством Арпен, можно сказать, что она

была невероятно умна.

Так же как Виид бережно ценил и имел способность преодолевать кризис, Со Юн не упускала даже мельчайшей детали.

Она смогла быстро понять ход проблемы и смогла объединить регионы Королевства Арпен, которые двигались не в том направлении в поиске правильных решений.

Даже несмотря на то, что она, очевидно, знала, что умрет, она все равно отправилась в Империю Хэйвен. Почему тогда она так поступила?

Увидев все ответы, Виид понял причину.

"Ради меня. Ради Королевства Арпен. Чтобы остановить рост Империи Хэйвен".

В тот момент Виид сомневался, стоит ли воспользоваться смертью Со Юн.

Так как она была членом семьи, он не хотел использовать смерть члена семьи ради собственного успеха.

"Воспользоваться ее смертью, чтобы достичь успеха, — наихудший вариант. Лучше пусть падет Королевство Арпен".

Если бы Виид знал об этом невообразимом плане, он бы всё сделал, чтобы остановить ее. Однако Со Юн была уже мертва.

Он беспокоился о том, насколько правильно было препятствовать ситуации, которая уже была вызвана ее смертью.

"Со Юн пожертвовала собой ради меня. Но правильно ли обесценить ее смерть?"

После длительного размышления над этим Виид принял решение.

Это не была ни его вина, ни вина Со Юн. Сначала нужно было разобраться с этим делом, и он просто заставит Империю Хэйвен или Гильдию Гермес взять вину на себя.

"Ладно. В такие времена ты обращаешься к "плохим парням". Люди, которых всегда проклинают, получают еще больше проклятий, а люди, которых хвалят, собирают еще больше похвал".

***

Северная часть Империи Хэйвен.

В городе Илзраме, который граничил с Королевством Арпен, царила сильная напряженность.

— Они наступают.

— Разведчики?

— У нас такого нет.

— Откуда ты тогда знаешь?

— Смотрю телепередачи. По всем каналам KMC-media игроки всего севера выступают.

Члены Гильдии Гермес собирались в Замке Лорда города Илзрам. Среди них было 12 членов из административного офиса.

— Включи телепередачу.

— Да. Я включу на KMC-media.

— Почему?

— Потому что они мне нравятся.

— …

Включили большой кристальный шар, висящий на стене Замка Лорда.

Его можно использовать как телевизор при помощи заряженного манной камня или манны волшебника.

— Кажется, им нет конца.

— Невозможно подсчитать их количество.

— Удивительно, те войска, что выступают, это только первая часть.

— Первая часть?

Шок.

Члены Гильдии Гермес, которые смотрели передачу по кристальному шару, почувствовали, как у них выступил холодный пот.

— По меньшей мере больше 100 000.

— А… моя голова. Они подходят к городу.

– Количество людей в Культе Травяной Каши впечатляет. Когда подойдут основные силы?

– Это даже не главная группа. Это только часть Каши из Желудей.

– Впервые слышу о Каше из Желудей.

– Это маленькая часть войск Культа Травяной Каши. Я слышал, что Каша из Жуков подступает к окрестным деревням и завоевывает их основные сооружения в данный момент.

– Ты сказал "Каша из Жуков"? Ха-ха-ха. Какое интересное имя.

– К ним не следует относится как к шутке. Каша из Жуков использует черные как смоль мечи и доспехи.

– Эта униформа – их отличительная черта?

– Да. Они властелины ночи, которые обычно охотятся в темноте. Можно сказать, что они отличные убийцы и воины.

– Я слышал, что есть игроки, у которых другие профессии.

– Тренеры Жуков. Они разводят жуков и могут

контролировать их, как своих подчиненных… Но больше о них нет информации.

– Как?

– По какой-то причине те, кто видел Тренеров Жуков, ни слова о них не говорят. Создается впечатление, что мы сможем увидеть их впервые в сражении при Илзраме.

Глава 2.2. Начало похода 2

"Кхм".

Лорд Альто практически прикусил язык.

Даже если они пригласили только Культ Травяной Каши, можно представить, какой будет исход битвы, если им придется сражаться.

"Каша из Жуков!"

Если говорить сухими фактами, Илзрам не соответствовал стандартам Центрального Континента.

Темп развития, роста экономики и совершенствования технологий был низкий. Что касается населения, большинство игроков ушли в северную часть, поэтому он пустовал.

Но тем не менее Альто усмехнулся и заулыбался.

"Люди должны знать, каково это стоять в очереди".

Он стал правителем Гильдии Гермес только потому, что они предлагали деньги. И когда Культ Травяной Каши предложил ему место, он согласился, не раздумывая.

Это было предательством по отношению к Гильдии Гермес, но он мог просто перейти в Королевство Арпен.

"Уже ничего хорошего не осталось в Империи Хэйвен, так что почему бы и нет?"

После того как он начал брать взятки, он создал секретную базу и транспортные пути.

"У Культа Травяной Каши нет причины, чтобы грабить нас. Мое бедствие перейдет другим лордам".

Лорд Альто закончил свои размышления и быстро встал.

— Давайте подготовимся к приему наших гостей.

— Да, мой лорд.

— Уберите комнаты в гостином дворе… В Замке Лорда не хватит места. Давайте хотя бы положим матрас в коридоре. И поймайте несколько жуков для наших гостей, которые дрессируют насекомых.

***

Игроки с севера стекались в регион Харфен.

Было много знамен Культа Травяной Каши, но некоторые выражали ярое желание отомстить и пересекали границу.

Как Со Юн только погибла, игроки собрались и, не готовясь к войне, выступили на юг.

— Сметем их всех!

— Это завоевание. Завоевание.

Для игроков, которые начинали в Королевстве Арпен и Море, это был совершенно новый опыт, но игроков, которых выбросили с Центрального Континента, пересечение реки Форус мысленно возвращало в прошлое.

— Мы вернулись на земли Центрального Континента, откуда нас выгнали.

— Тогда там были только мы, а теперь собралось много игроков.

Во времена образования Моры многие игроки ушли на север, чтобы избежать гонений Гильдии Гермес.

Теперь игроков с севера невозможно было проигнорировать в силу возросшего числа их товарищей по команде.

Хотя их уровень был невысок, они, объединяя силы, верили друг в друга и превращали регион практически в новый континент.

По мере роста Королевства Арпен у игроков, бежавших из Центрального Континента, снова появилась надежда.

Это надежда и мечта о том, чтобы Королевская Дорога была счастливым миром.

Так как в реальном мире было так сложно жить, будет появляться всё больше игроков, которые попадут на крючок Королевской Дороги.

Однако сила господствовала надо всем в этом мире. Многие игроки боялись этой силы, но смерть Со Юн вызвала в них злость, готовую вот-вот взорваться.

Не потому, что умерла красивая женщина, Богиня Клана Травяной Каши, а потому, что она представляла.

— Давайте сделаем всё, что в наших силах. Проблематично будет оставаться в подобном месте так долго.

— Да, так как много игроков собирается, нам не стоит ждать слишком долго.

Игроки, бежавшие с Центрального Континента, были уверены, в собственной боевой мощи.

Даже когда они ушли на север, потому что их преследовала Гильдия Гермес, они не были в порядке. Но, стремясь забыть об этом печальном факте, все в Королевстве Арпен были поглощены охотой и прохождением квестов.

Они стали сильнее, чем прежде, и хотели продемонстрировать свои умения на Центральном Континенте.

— Если поселение маленькое, там не развернуты войска, давайте вторгнемся сами.

— Пыцари из Королевства Арпен идут этим путем, поэтому завоевание пройдет легко.

— Да. Жаль оставлять гнусных людей в тылу. Если вы распространите зло, репутация Королевства Арпен будет уничтожена.

— Между нами, там не так много гнусных людей. Ну, тогда тыл был немного другой, когда мы были на Центральном Континенте.

Дилинь!

_____

Завоевание территории!

Рыцарь Ли Яли завоевал поселение Бекэн.

876 человек с радостью согласились стать жителями Королевства Арпен.

С этого момента эта земля будет считаться частью Королевства Арпен до тех пор, пока она не будет оккупирована вражеской армией или жители не поднимут восстание.

_____

Лорды Империи Хэйвен представили на рассмотрение все деревни, шахты и фермы и не рассчитывали на свою защиту.

Действия Каши из Жуков и высокоуровневых игроков передавались по сети Травяной Каши.

Обмен подтверждениями об Устойчивости Травяной Каши. УТК.

Пока марширующие солдаты собирали информацию, лидеры подразделений каши вели армии завоевывать другие крупные города.

— Травяная Каша! Травяная Каша! Травяная Каша!

— Ударьте по тростнику со всей силы.

— Каша из Женьшеня. Перед тем, как начнется сражение, давайте насладимся чашкой каши из тринадцатилетнего

женьшеня, который вырастили эльфы.

Более миллиона подразделений игроков с севера наступали.

Каждый из них был замечательным человеком, но были и те, кто привлекал больше внимания.

Или игроки Королевства Арпен, или бывшие игроки Центрального Континента.

Игроки Королевской Дороги и другие причастные к этому люди наблюдали за походом игроков с севера.

Было очевидно, что все телевизионные станции решили транслировать эту сцену в прямом эфире.

Первым городом был Илзрам!

Лорд Альто открыл ворота замка и приветствовал игроков с севера.

— Вы отлично потрудились, проделав такой большой путь. Мы рады видеть всех гостей, кто пришел в Илзрам.

У ворот замка и в замке игроков с севера очень тепло приветствовали.

Лорд Альто даже пригласил бардов, чтобы устроить концерт.

Лорды Империи Хэйвен, находившиеся в регионе Харфен, были шокированы этой сценой.

— Он предал Гильдию Гермес?

— Ну, у него был не такой большой выбор. Что мы будем делать?

Проблема заключалась не в том, что Королевство Арпен легко заполучило город Илзрам, а в том, что атака игроков с севера в скором времени будет направлена прямо против них.

В тот момент Гильдия Гермес также забеспокоилась.

— Мне надо отправить армию, чтобы остановить игроков с

севера. Но требуется время, чтобы собрать хорошее войско.

У Лафая и представителей администрации Гильдии Гермес не было времени, чтобы разработать контрмеры.

Ему нужно было собрать войска, предоставить провиант для сражения и найти способы движения на север для атаки.

Это было не так просто, и совершенно не походило на обычную прогулку с мечами, которой, как казалось, занимались игроки с севера.

— Мы не можем себе позволить уронить свое достоинство, позволив захватить территорию Империи Хэйвен.

— Честь и дух. Мы не можем их потерять.

— Разве лорды как-то не выдержат? Раз уж многочисленные войска Императорской Армии размещены неподалеку от Королевства Арпен.

— Прежде всего, давайте быстро вышлем подкрепление.

Чтобы поравняться с игроками с севера, им потребуется собрать больше войск.

Даже до прибытия армии Империи Хэйвен игроки с севера распространялись по региону Харфен.

— Мы Каша с Ядовитыми Грибами!

— Ячменная Каша здесь.

— Вспомогательные подразделения Бобовой Каши прибыли.

— Сладкая Картофельная Каша, Каменная Каша и Крабовая Каша в ожидании.

Даже несмотря на то, что регион Харфен располагался на границе Центрального Континента, там была хорошая крепость и городские стены.

Так как игроки с севера торопились преодолеть городские стены, не имея оружия и снаряжения, сотни тысяч людей погибли

бессмысленно.

Однако со стороны Империи Хэйвен было больше живых, чем погибших.

— Все сосредоточились и работаем вместе. Враг слаб, и он не обладает великой магией или оружием для осады. Это место не падет!

Члены Гильдии Гермес, возглавлявшие Императорскую Армию, были уверены в этом.

Пока существовали магические стрелы и особая мана Королевской Дороги, врага любого масштаба можно было остановить.

Обычно войска защиты, участвующие в осаде, нужно атаковать войском, в три раза превосходящим их по размеру, чтобы сразить их; даже войска в сотню раз больше могут и не победить их, в зависимости от ситуации.

Члены Гильдии Гермес предвкушали битву, так как они могли установить новые военные рекорды.

— Давайте используем Перо Легкости.

Среди игроков с севера поступило предложение от местных воздушных войск.

Этот предмет можно было назвать особым товаром из города Лавиас.

Этот предмет мог сделать тело легким, как перышко, и развить способность без вреда падать с высоты на землю.

Хотя его нельзя было использовать в сражении, он был полезен при штурме крепости в горном районе.

— Но Перо Легкости не используют в сражении, так?

Спросил один из членов команды.

— Да. Так как ты летаешь медленно, в тебя легко попасть.

— Это большой недостаток.

— Всё будет нормально, если мы используем его ночью. От них последует какой-то ответ, но большинство из нас сможет приземлиться, если боле 100 000 человек перепрыгнут крепостную стену. Давайте оккупируем крепость, пока они дают нам время.

— Ну, я не знаю. Ну, даже если этот план провалится, мы найдем другой способ.

Для начала выступило 100 000 человек.

Игроки с севера решили действовать как запланировано, так как они думали, что это будет занимательно.

Операция посреди ночи!

Имеприя Хэйвен ответила огненными стрелами и магическими атаками.

Было неизбежно, что им не хватит огневой мощи, и так как они были далеко от середины Центрального Континента, они продержались только до утра.

Это была победа игроков с севера.

Глава 3.1. Начало похода 3

За 5 дней игроки с севера заняли 27% земель региона Нарфэн.

В Море, Крепости Варго и в городе Рассвета подразделения Культа Травяной Каши не совершали никаких передвижений. Несмотря на так называемую срочность, подразделения ждали.

После того, как была завоевана крепость Ли Яли, лорды Империи Хэйвен стали терять интерес к сопротивлению. Они находились в невыгодном положении в войне против Культа Травяной Каши.

Даже если через несколько дней прибудет подкрепление Империи Хэйвен, у лордов не останется другого выхода, кроме как сдаться, потому что к тому времени город будет разрушен.

— Я не могу потерять свой город и народ в одночасье.

— Империя Хэйвен не бросит нас одних.

— Давайте надеяться на случай… когда игроки с севера проявят какое-нибудь свое слабое место, нас нужно поднять восстание.

— Но если мы так сделаем, мнение народа о нас не будет особенно хорошим.

— Именно поэтому мы должны понаблюдать за ситуацией и уже потом действовать. Если будет нужно, мы сможем просто покинуть город, захватив всё, что здесь есть.

После того, как лорды Империи Хэйвен сдались, они решили действовать в зависимости от того, как ситуация будет разворачиваться.

Если Империя Хэйвен будет быстро возвращать себе свои территории, они присоединяться к ней и будут сражаться против Королевства Арпен.

Однако после того, как игроки с севера быстро обосновались в их городах, они упустили шанс вернуться в Империю Хэйвен.

***

— Травяная Каша! Травяная Каша!

— Вау… оснащение гильдии в это городе достаточно хорошее. Арсеналы большие и полны припасов.

— Это потому, что всё происходит на Центральном Континенте.

— Я впервые на Центральном Континенте. Переполненном деньгами и технологиями. Вау… Но, конечно, Королевство Арпен лучше.

— Теперь это место – тоже часть Королевства Арпен.

Игроки с севера прошли через широко открытые ворота и мирно захватили в нем власть.

Даже несмотря на то, что они пользовались только арсеналами и сооружениями, игроки полностью изменили город.

Если до того, как игроки с севера заняли город, плотность существующих на этой территории игроков была равна 2, то после нового притока игроков с севера эта цифра будет равна 100. Или даже больше!

Глаза лордов постепенно расширялись, когда они видели, как продажи в пунктах торговли на запасы оружия, доспехов и товаров общего потребления росли.

— Со вчерашнего дня продажи увеличились в 84 раза. Особенно продажа свинины и курицы… А, войска Каши из свинины и Каши с курицей недавно прибыли.

— Похоже, они скупают всё подряд. Конечно, они не покупают дорогое оружие… Это такой веселая практика Королевства Арпен?

Лорды Империи Хэйвен оказались в самом невыгодном

положении, находясь в отдаленном регионе.

Много игроков отправлялись в приключения, преодолевая большие дистанции, но редко кто из новичков начинал приключение в городе, который расположен у черта на куличках.

Обычно новые игроки выбирали столицы регионов Империи Хэйвен или Королевства Арпен, поэтому эти далекие земли часто игнорировались.

Даже несмотря на то, что лорды старались развивать город, их развитие остановилось на довольно средненьком уровне в связи с таким же потребление товаров и услуг.

Там были шахты, которые не развивались, товары в город импортировались в небольшом количестве, и он кишел монстрами и завербованными наемниками, которые находили покой только в прохождении квестов.

Так как на Центральном Континенте были установлены высокие стандарты, не составляло труда завербовать наемника, но они всегда уходили, как только получали деньги.

"Это возможность. Возможность, дарованная небесами, чтобы развивать мой город".

Лорды Империи Хэйвен из региона Хёрфэн слышали о Королевстве Арпен, поэтому новости были крайне важны для них.

Даже несмотря на то, что их беспокоило развитие Королевства Арпен и опасность, исходившая от него, смена флагов не принесла бы им счастья.

— Культ Травяной Каши приветствует всех вас.

— Рады вас видеть. Добро пожаловать.

— Сегодня мы устраиваем на площади вечеринку с барбекю. Для участников священники проведут церемонию благословения.

— Приходите и получите купон! Купон на обмен оружия на оружие 200 уровня или ниже. Я отдам такие купоны первой тысяче людей.

На телестанциях царило недоумение, когда было получено сообщение о кровавой битве.

— Что происходит?

— Почему тут вдруг праздник? Мы вообще туда пришли?

— Это ошибка. Однако в городе Белдене не было войны. Говорят, что сам лорд усмирил Империю Хэйвен.

— А ты не знал? У ворот Белдена он поприветствовал Культ Травяной Каши и вывесил знамя.

Зрители ждали новостей, поэтому телестанции решили провести прямой эфир.

Они сняли вход игроков с севера в город и оживленные лица жителей города.

Игроков, которые проявили себя в регионе Империи Хэйвен и которые пришли из северной части, приветствовали.

– Интересно. Конечно, это Культ Травяной Каши.

– Это стратегия людских волн. Это морская стратегия именно Травяной Каши.

– Давайте повеселимся. Должно быть интересно.

В некоторых частях региона Хёрфен проходили сражения между Императорской Армией и игроками с севера.

Лорды, которым их репутация не позволяла сдаться, или те, кто был тесно связан с Имеприей Хэйвен, решили сражаться.

Даже несмотря на то, что войска обороны сражались до самого конца, благодаря большому количеству игроков замок был завоеван.

А после — разграбление!

— Можете забрать всё имущество лордов Гильдии Гермес.

— Но не причиняйте ущерб горожанам.

— Берите всё!

Пшено, боеприпасы, торговые товары, собранные в хранилище замка.

Игроки с севера смогли достать даже товары, которые должны были быть отправлены в Южную часть.

На самом деле даже несмотря на то, что игроки с севера победили честно, они вели себя невежественно.

Все брали всё, если ты не берешь – ты идиот!

Даже Культ Травяной Каши мог взять всё, что принадлежит лорду.

Они должны были спросить разрешения Со Юн, но она рассудила бы мудро.

— Это не принадлежит Гильдии Гермес. Также вы делитесь с другими людьми, которые помогли Королевству Арпен.

Виид понял, что если он решится остановить это, ему нужно будет объявить голодовку!

Гильдии Гермес принадлежало много главных улиц и торговых центров, и это перешло игрокам с севера.

— Ха. Многие в ожидании. Каждому по три. И давайте брать то, что можно использовать.

— Сохраняйте порядок. Берем всё с уважением.

— Когда вы забираете что-то, соблюдайте приличия. Всё здесь для всех нас.

Поначалу в нескольких городах творился хаос, причиной которого было разграбление.

В итоге дома обычных игроков и местных жителей были разграблены.

Даже несмотря на то, что это произошло во время войны,

репутация и честь завоевателей сильно пострадала.

— Во время оккупации город был разрушен пожаром и грабежом.

Репутация Королевства Арпен и политиков королевства получила негативную огласку в соседних регионах.

Люди с занятых территорий начали недолюбливать королевство.

Они приветствовали захватчиков, но стали терпеть сильные убытки.

Они были вынуждены выбросить все свои ожидания и надежды относительно Королевства Арпен.

В новостях такое поведение получило название "беспорядочный грабеж" и "Ад беспорядка".

В интернете сложно было понять, как это оценивалось.

В прошлом, когда на Центральном Континенте шла война, случалось и другое.

На той стороне, которую победили, производился грабеж, а сторону, которая победила, прожигали взглялами из зависти.

Но члены Культа Травяной Каши, тем не менее, были щедры.

– Поощрять воровство!

Для грабежа были разработаны правила, но на самом деле нужно было только поддерживать порядок.

Телестанции повлияли на игроков с севера, и при грабеже они уже отнимали имущество Империи Хэйвен, поддерживая порядок.

Так как телестанции транслировали эти кадры, лорды Империи Хэйвен из региона Хёрфэн растеряли свой боевой дух.

Они сдались Королевству Арпен, потому что поняли, что если они будут сопротивляться, то потеряют всё.

Глава 3.2. Начало похода 3

Центр Культа Травяной Каши действовал по стратегии в чрезвычайной обстановке.

У них была карта Версальского Континента, и в центре проходило собрание.

— Армия Империи Хэйвен сильна. Именно поэтому неразумно завоевывать всю территорию Центрального Континента.

— Правильно. Так как на данный момент мощь…

— Несмотря на то, что игроки с севера постоянно участвуют в войнах, нужно знать предел. Императорская Армия также вмешается в атаку.

— Создается впечатление, что Гильдия Гермес что-то затевает. Также кажется, что они более уверены в регионе, в котором есть повстанческие силы, чем в регионе с медленным развитием.

— Хорошо, если мы проявим враждебность. Они не пойдут упрямо в контратаку.

В центре Культа Травяной Каши по стратегии действий в чрезвычайной обстановке было принято лучшее решение, которое было сформулировано с учетом собранной информации.

Сила игроков с севера, присоединение к плану континента и его обстоятельствам.

Некоторые из игроков входили в Министерство национальной обороны, но они поддерживали Культ Травяной Каши.

— Мы не должны довольствоваться императорскими землями. Еще немного и они перестанут приносить прибыль.

— Согласен. Так как в войне участвуют игроки с севера производительность и экономика ухудшаются.

— Версальский континент слишком обширен. Даже несмотря на то, что завоеван один регион, нельзя говорить о том, что мощь империи частично сократилась.

На лицах стратегов была видна обеспокоенность, когда они раскрывали на столе карту Версальского континента.

Обсуждение закончилось тем, что планы использовать мощь Королевства Арпен и уничтожить Империю Хэйвен были отложены.

— У меня болит голова. Империя Хэйван очень сильна. Игроки с севера уже ослабнут, когда прибудут в сердце Центрального Континента.

— Если Империя применит свою тактику усиления и будет использовать больше маневров, защита территории станет для нас большой проблемой.

— Если будет так, что война…

— Богиня скончалась. Вы не думаете, что всё катится к чертям?

В Центре Культа Травяной Каши по стратегии действий в чрезвычайной обстановке Виид снова разозлился, услышав эти слова.

В результате был разработан удивительно замечательный план.

— Оторвать. Конечно, дело не в том, чтобы неожиданно завоевать континент.

— Верно. Оторвать кусочек за кусочком. Теперь я понимаю значение этих слов.

План усилить Королевство Арпен состоял в том, чтобы разорвать Имеприю Хэйвен!

Началось все не на суше, а на море.

— Мы должны отомстить.

— Кстати…

— Все игроки, которые не входят в Гильдию Гермес, надеются на нас. Если мы сдадимся, это конец.

Культ Травяной Каши и игроки с севера хотели сохранить гордость. Даже несмотря на то, что они присоединились к Королевской дороге, они не хотели сдаваться без боя.

— Это и сказал Виид. Разорвать Империю Хэйвен.

— Ммм…

— В то время мы мыслили слишком узко.

***

Хай, Фрэктэл, Боард Мё.

Три сумасшедшие акулы Бэки-Нин.

Те, что отправились торговать далеко в Южную часть, не могли скрыть своей радости.

— Пришла. Наша жизнь.

— Господи… Это наш флот?

— Без сомнений. Мы настоящие предводители пиратов.

Пират!

Пират, который принадлежит государству и топит торговые и военные вражеские корабли.

Трех сумасшедших акул Бэки-Нин считали пиратами Королевства Арпен.

Игроки порта Варны и Резарда были в конфликте с Империей Хэйвен, поэтому они были оттеснены.

На Северном побережье было полным-полно маленьких и средних парусных судов, кораблей, галер и торговых судов.

Там были грузовые судна для сражений и простые рыбацкие лодки.

— Давайте найдем еще пиратов.

— Куда вы отправляетесь? Хак-хак-хак.

— У меня есть флаг с черепами. Как вам? Также у черепа гнилой зуб.

— Носэ, носэ, носэ. Потому что я молод…

— Старина, я ловлю рыбу, хватит петь!

Волны бились о берег, у которого стояло более 100 000 кораблей.

Если сравнивать количество игроков с севера, могло показаться, что их немного, но на самом деле это было не так.

Три акулы из Беки-Нин занимали корабль, который мог взять на борт до 150 матросов.

— Подвезите нас.

— Этот корабль направляется в Империю Хэйвен?

— Старина, мы можем на этом судне добраться до региона Лидум?

— Я нашел судно, которое отправляется в Родиум. Это главный. В составе команды я могу быть полезен.

Даже обычные игроки поднимались на борт кораблей, как будто садились в такси!

С учетом погоды и течения они готовы были отплыть ночью.

Все корабли были загружены продовольствием и торговыми товарами.

— Отплываем.

Рассвет.

Флотилия из около 100 000 кораблей ярко блестела и отплывала к берегам Южной части континента.

Флотилию возглавляли три сумасшедшие акулы Беки-Нин, а остальные корабли следовали за ними.

Кяк! Кяааа! Встречались люди, которых раздражало хлопанье паруса, поэтому их пересадили в носовую часть корабля.

Глава 4. Морское Сражении в Нерии 1

Флот Империи Хэйвен!

Он собирался в Порту Бораск.

— Мы — повелители моря! Никто не может нас победить.

Императорский флот очень гордился собой.

Они думали, что они лучшие на всем континенте, так как они являются лидерами в развитии технологий, и в их распоряжении значительное вооружение, а на море решающим фактором являются эксплуатационные характеристики корабля.

Императорский флот предоставил Дринфельду и Хакиму шанс отомстить Королевству Арпен, потому что это тяжелое прошлое засело глубоко в их умах.

— Игроки с севера отплыли из порта Резад!

— Их пункт назначения – Лидиум и Родиум. Готовимся к сражению!

Пока шла подготовка к войне, разведка Императорского флота вовремя пришла на помощь, тем самым дав флоту фору.

— Мы тоже отплываем.

Адмирал флота Кэлмэн решил отплывать.

Они получили официальное разрешение от администрации Гильдии Гермес.

— Давите силой. Неправда, что мы слабы. Мы должны им показать, что будет с тем, кто идет с мечом на Империю Хэйвен.

Лефей и его товарищи не могли позволить игрокам с севера высадиться в их портах.

Военные силы игроков с севера были недостаточны, чтобы представлять угрозу Империи.

Игроки с севера также были частью безумной войны, и эта война отличалась от военных действий в регионе Хёрфен, в котором было много гор и медленный темп развития.

Так как и Родиум, и Лидиум – это два больших региона с многочисленными армиями, члены Гильдии Гермес даже никогда и не задумывались об их завоевании.

Тем не менее, игроки с севера изо всех сил старались не умалить ту работу, которая была проделана теми, кто доверял им и боролся за них. Тогда как Гильдия Гермес, понимая это, старалась не устраивать резню, а предстать больше в виде злодеев, кем они уже и являлись, поэтому они старались убить их, проявляя сдержанность.

– Всё должно происходить в море. Они не посмеют ступить на землю Империи.

— Конечно.

Кэлмэн вёл 300 хорошо вооруженных кораблей, включая "Галлеон", "Карак" и другие, на восток.

***

— Я их вижу.

— Замечен вражеская флотилия. Приготовиться к полномасштабной атаке.

Флот Империи Хэйвен обнаружил множество огромных флотилий издалека.

Так как много игроков загружали видео и распространяли их в Интернете. Информация о войне была не особо ценной в пределах Королевской Дороги.

Также флотилия Королевства Арпен смогла найти выгодное расположение, которое было стратегически удачной позицией для начала войны.

— Давайте не будем повторять ошибку Дринфельда и Хакима. Я не такой как остальные члены гильдии Гермес. Я не настолько легкомысленный, чтобы игнорировать своих врагов. Я покажу им, на что я способен, когда буду сокрушать противников.

Кэлмэн и другие игроки Гильдии Гермес были рассредоточены с учетом морских течений и направления ветра.

— Громадина.

— Когда видишь его своими собственными глазами, он кажется еще более громадным, чем я думал.

Обнаружена вражеская флотилия!

Это крупная флотилия, которая превосходит по силе союзников. Боевой дух моряков упал на 20%.

Море было усыпано лодками, из-за такого количества мачт, создавалось впечатление, что вокруг роща или лес.

Корабли расправили паруса по направлению к югу, а бодрящий дух большой битвы вселял чувство страха.

Хотя Кэлмэн и игроки, состоявшие во флоте, уже привыкли к морским боям, они впервые сражались в такой масштабной битве. Но они не предавались плохим мыслям.

— Море сильно отличается от суши. Эксплуатационные характеристики корабля и ветер сильно влияют на ход сражения. Эти условия – важные факторы, который определяют разницу между победой и поражением.

Императорский флот тщательно разрабатывал тактику.

— Как насчет пушек?

— Пушки заряжены. Мы можем выстрелить в любой момент.

— Пойти против ветра и ударить врага в спину. Пока мы не

проигрываем, давайте сделаем так.

— Да, адмирал.

Императорский флот выстроился в длинную вереницу и поприветствовали флотилию игроков с севера.

— Настал переломный момент.

— Огонь!

Вереница кораблей Империи открыла огонь и выстрелили из пушек.

Издавая оглушающий звук, летящие пушечные ядра пробивали корабли игроков с севера.

Квонг, квонг, квонг!

Некоторые ядра падали в море и создавали высокие столбы воды.

— Тонет!

— Уходите прямо сейчас!

Десятки кораблей игроков с севера затонули. Некоторые из них были разрушены и медленно погружались в глубокие морские воды.

— Давайте тоже выстрелим. Огонь!

— Мы не пострадаем от одного удара! Стреляйте, пока заряжаете!

Корабли игроков с севера, стоящие в первой линии, также открыли огонь.

Пушечные ядра пролетали рядом с кораблями Императорского флота, оставляя за собой белый хвост дыма.

— Это будет грандиозная победа. Количество врагов не важно, важно качество вооружения.

Кэлмэн подал флоту сигнал.

— Мы продолжим обстрел. Мы превосходим их по боевым характеристикам нашей флотилии, поэтому мы будем стрелять до самого конца, пока никого не останется.

— Да, адмирал.

Императорский флот продолжил обстрел, как он и обещал.

Они обстреливали безжалостно, осыпая флотилии игроков с севера пушечными ядрами.

Хотя корабли искателей приключений с высокой скоростью передислоцировались на передовую, они на самом деле стали легкой мишенью.

Они не смогли сдюжить и затонули в море.

— Кукукук.

— Ах, это нелегко.

Кэлмэн также был напряжен, потому что он видел масштаб вражеской флотилии.

В морском сражении размер корабля, его характеристики и дальность выстрела пушек были очень важны.

Пушки, которые стреляют по направлению ветра, имеют большую дальность выстрела.

Даже используя пушки с теми же техническими характеристиками, Императорский флот был в более выгодном положении, поэтому то, что существовала существенная разница в дальности выстрела пушек, было очевидно.

Корабли Императорского флота обстреливали корабли противника и грациозно продвигались вперед к линии фронта.

Игроки с севера пытались раздуть паруса, но они не могли нагнать флотилию Империи, и со временем расстояние между ними увеличивалось.

Три Сумасшедшие Акулы Беки-Ним были беспомощны в своих попытках завязать бой с Императорским флотом.

— Ублюдки!

— Вперед. Наш корабль может догнать их. Их корабль слишком медленный.

— Мы не можем. Даже если бы мы прошли к линии фронта, нас бы уничтожили.

Три Сумасшедшие Акулы с Беки-Ним находились в центре флотилии игроков с севера.

Если им суждено было проиграть, всё пропало.

Хотя была собрана гигантская флотилия игроков с севера, Императорский флот уничтожил их с легкостью.

Когда игроки умирают на суше, они теряют опыт, уровень или предметы, но они, тем не менее, вновь оживают.

В море, наоборот, разрушенные и потопленные корабли нельзя восстановить.

Это была морская мощь, которая пришла из Королевства Арпен. Большинство кораблей исчезали в глубоких водах Нерии.

Широкое море было наполнено затонувшими кораблями, что вызывало чувство счастья у членов Гильдии Гермес и Императорского флота.

— Мы победили. Мы потопим их всех, и ни один волосок не упадеттс наших голов.

— Эта война войдёт в историю, её запишут в анналы морских сражений. Они уже отплыли слишком далеко, поэтому они не смогут вернуться в Королевство Арпен.

Императорский флот был готов погнаться за игроками с севера просто на случай, если они вдруг захотят вернуться.

Они уже готовились к победе, подкрепляя её большим количеством пушечных ядер, воды и еды.

В гуще кораблей Гильдии Гермес находилось торговое судно под названием "Торжество океана", которое было загружено всеми товарами, которые могли бы понадобится им в будущем.

— Травяная Каша, Травяная Каша, Травяная Каша.

Свернув паруса и набрав максимально возможную скорость, игроки с севера возвращались, чтобы атаковать Императорскую армию.

— Ккаааууу!

В тот момент на море можно было услышать птичьи крики.

Лучшие игроки-авики были из Пронизывающего Ветра.

Племя Пронизывающего Ветра было первым передислоцировавшимся племенем.

– Начинайте операцию!

Авиаки начали вылетать с палуб кораблей игроков с севера.

Авиаки с ярко-красными головами вели остальных птиц за собой высоко в небо.

— В атаку!

Авиаки, на головах которых были короны, увеличивающие силу удара, полетели на Императорский флот.

Этот предмет увеличивал силу причиненного разрушения, и пользоваться им могли только авиаки.

— Защищайте корабль.

Маги Императорского флота направляли на надвигающихся авиаков свои заклинания.

Пока многочисленные языки пламени и вспышки света сверкали в небе, некоторые маги накладывали защитные заклинания.

— На таран!

— Удобная одежда! [АСЗ]

Уклоняясь от заклинаний, авиаки стремительно ворвались на корабль.

Несколько авиаков погибли в воздухе и превратились в серый свет.

Тем не менее, у тех, кто находился ближе всего, получилось прорваться к линии фронта вереницы кораблей.

— Ккуэээээк!

Авиаки с характерным звуком приземлились на палубу корабля.

Ккуууууун!

В передней части корабля почувствовалось слабое движение, но палуба не треснула.

Один из членов Гильдии Гермес громко рассмеялся.

— Глупцы. Мы от этого не потонем. Он был укреплен стальным покрытием.

Корабль был укреплен тяжелой броней!

Как только ятчи объединений услышали эти слова, они передали их по каналу связи перед тем, как погибли.

– Ятчи: это укрепленный корабль. Если вы нанесете по ним удар, вы заработаете себе головную боль. В опрометчивой атаке нет смысла… Хм.

Авиаки были уже в полете.

Они испытали на себе множество магических атак, если бы они снова взлетели в небо, это сильно бы им навредило.

– Холодный Ветер: Даже если мы не сможем разрушить корпус корабля, мы нацелимся на моряков. Мы должны сделать

всё, что в наших силах!

В глазах авиаков отражалась сила, а ветер гнал их вперед.

— Холодный ветер: Мы авиаки, правители небес и покорители ветра. Спасибо!

Игроки с севера, особенно авиаки, были очень храбрыми.

Жизнеспособность была низкой, но всё, что они должны были сделать, это расправить крылья и лететь.

Свободные души, ничем не связанные!

Авиаки слышали о встрече с Со Юн, поэтому они решили рискнуть своими жизнями ради нее.

— Две Сороки: Нам некуда отступать. Давайте начнем обстрел. Мы делаем то, что нужно.Т

– Тарго: Я бы хотел, чтобы все авиаки продержались хотя бы 5 минут.

Авиаки направились к передней части корабля. Не было никакого смысла наносить удары по палубе, поэтому они направили свои удары на моряков, которые заряжали или готовили пушки.

Ддададак!

— Это не может быть! Эти кровожадные птицы!

С поразительным мастерством и скоростью объединения уничтожили паруса.

Не оставалось ничего другого, кроме как грести.

Даже несмотря на то, что у корабля 3, 4 широких и больших паруса, уничтожение даже одного из них – большая помеха.

— Да ну! Как и ожидалось.

Кэлмэн нахмурился, взглянув на изрезанные паруса с дырками.

— Я был к этому готов, но не смог это предотвратить. Теперь это не важно.

Если авиаки стремятся потерпеть поражение, все остальное исчезнет.

— Внимание. Судна с поврежденными парусами должны покинуть поле боя, залатать дыры и вернуться.

Императорский флот никуда не спешил, и часть флотилии покинули поле боя.

Так как они были окружены игроками с севера, им приходилось двигаться медленно, чтобы избежать атак.

Флотилия и линкоры спокойно прокладывали себе путь, отстреливаясь из пушек.

Моряки пытались поднять главный парус, а в это время появлялись новые пушки с транспортного судна.

Игроки с севера приближались, но Императорский флот продолжал палить, так как отступал.

Пушечные ядра ударяли по игрокам с севера, словно разряды молнии во время грозы.

Члены Гильдии Гермес вдруг стали думать, что это сражение дастся им легко, но это длилось недолго.

Дрррранг!

Раздался громкий звук, словно что-то угодило в ловушку, и корпус корабля начал раскачиваться.

— В чем дело?

— Корабль не может двинуться с места!

— Не может быть…

Впервые члены Гильдии Гермес были в замешательстве.

Самое страшное, что может случиться в море, это когда корабль не может двинуться с места. Это могло случиться когда угодно, но произошло именно во время сражения!

Члены Гильдии Гермес смотрели на паруса, которые раздувал ветер, и это казалось странным.

— С ветром все в порядке. Что тогда не так?

— Я думаю, что-то не то происходит в воде.

Они и не догадывались, что в воде были игроки с севера.

***

Центр Культа Травяной Каши по стратегии действий в чрезвычайной обстановке.

Морская элита со всего мира собралась в одном месте.

— Морской бой – это неразумное решение с учетом наших сил. Разница между нашими и их кораблями и оружием просто слишком велика.

— Но разве не у нас больше людей и кораблей?

— Игроки с севера плохо вооружены. Большинство кораблей принадлежит торговцам и искателям приключений, а они не снабжены пушками.

— Это разница в силе.

Технология кораблестроения в Королевстве Арпен была не настолько отлаженной, как на Центральном Континенте.

Судомонтажники могли сконструировать очень быстрый корабль, но заказы на снабжение кораблей пушками были редки.

Было обычным делом отправиться в город, такой как Беки-Ним, где собирались все пираты, и установить пушки, если это требовалось.

Игроки с севера обычно убирали с кораблей пушки, чтобы увеличить грузоподъемность, что требовалось для торговли, и

чтобы улучшить маневренность корабля.

Также были распространены команды с недостаточно хорошо обученными капитанами и моряками.

— Следует ли нам принять помощь авиков?

— Мы сможем контролировать Императорский флот только с помощью их силы.

— Кто хорош в сражении?

— Если в Императорском флоте служат не дураки, он развалится снаружи. Они не будут сражаться серьезно. Как мы знаем, у них огромное количество пушек, кораблей и опытных моряков. Мы в очень невыгодном положении относительно боевых действий.

— Так и что нам делать? Нам остановить операцию по высадке десанта?

— Используя всё, что у нас есть, мы можем составить неплохой план.

Морская элита навела справки о война в водах Нерии.

Они были уверены, что им нужно готовиться с самого начала войны.

В их распорядении было это собрание и ночь для того, чтобы принять решение.

— Чтобы победить, мы должны сражаться с ними в том месте, каком хотим мы. Как можно ближе.

— Это возможно?

— Да, возможно.

— Тактика сражения на море кажется более сложной. Сложно соотнести направление ветра и течения с временем.

— Вместо того, чтобы позволить игрокам с севера следовать запутанной тактике, давайте предоставим лидирующую роль

самым большим кораблям.

— Эм… этим путем.

— И чтобы максимально усилить эффект, было бы хорошо, если бы в конце появился Виид.

— И Виид тоже?

— Это для того, чтобы план сработал, и мы полностью разгромили Императорский флот.

Глава 5. Морское Сражении в Нерии 2

Глубоко под водой.

На дне моря в темноте можно было увидеть, как плавают сотни различных рыб.

— Сестра, смотри, сколько рыбы!

— Да, если бы мы захотели ее продать на рынке, мы бы получили просто огромную прибыль…

— Тогда мы выловим ее попозже.

— Ага, давай.

В Королевстве Арпен игроки, которые обладали навыками ныряльщиц, например, игроки из Каши из сердцевидок, Каши из морских водорослей, Каши из ундарии и Каши из морских ушек, были очень полезны в битве.

Они могли нырнуть и подождать флотилию игроков с севера и Императорский флот пару часов.

— Всё еще далеко.

— Они движутся медленно. Дай знать, когда они приблизятся.

Каша из сердцевидок, в которой было около 800 игроков, поймала крабов-стригунов и креветок и связала их в вместе.

Свежие морепродукты из глубоких вод Нерии!

И хотя война докатится вскоре и до ныряльщиц, они не могли бездействовать.

Как только игроки с севера вступили в войну с флотом

Империи Хэйвен, поверхность воды служила источником новостей.

Взрывающиеся пушечные ядра и всплески воды.

Часть кораблей игроков с севера тонула в глубоком море.

— В ата…

— Давайте подождем наиболее подходящего случая, чтобы нанести ответный удар.

Ныряльщицы тихо ждали, как и обещали. Как только Империя Хэйвен подала кораблям сигнал отплывать, ныряльщицы устремились в воду, чтобы привести в исполнение то, что получалось у них лучше всего.

Пушки, находящиеся впереди, все еще стреляли по игрокам с севера, но по какой-то причине не могли двинуться с места.

Ныряльщицы привязали корпуса их кораблей к рифам.

***

— Корабль не движется.

— Проверь паруса.

— С ними все в порядке. Штурвал не слушается. Уууу.

Корабли теряли устойчивость.

Некоторые корабли не могли продвинуться дальше, а другие расплывались в разных направлениях.

— Поднять все паруса.

Джотас повернул штурвал, и определенно поймал попутный ветер, но казалось, что что-то крепко держит корабль.

— Полундра! Корабль приближается. Уходи!

— Ууак… По правому борту! По правому борту!

Моряки на палубе закричали. Корабль с правой стороны надвигался прямо на них.

— Он врежется в нас. Остановите свой корабль!

— Мы не можем им управлять.

Капитан и моряки кричали, но корабли был уже слишком близко.

— Крепитесь!

— Всем приготовиться к столкновению.

Корпуса кораблей сильно повреждались, где бы они ни сталкивались.

Некоторые корабли теряли равновесие, и моряки не могли вести их в желаемом направлении, в то время как другие просто вращались вокруг собственной оси.

— В воде какая-то рыба.

Империя Хэйвен поняла, что что-то есть внутри, что является причиной всего происходящего, но эта информация никак не могла изменить их нынешнего сложного положения.

В это время приближалась флотилия игроков с севера.

Кэлмэн отдал приказ.

— Продолжайте стрелять. И кто-нибудь из вас нырните в море и посмотрите, в чем проблема.

Корабли продолжили обстреливать флотилию игроков с севера.

Пушки были расположены по обеим бортам корабля, некоторые из них невозможно было использовать, но они все равно были мощными.

С другой стороны у игроков, которые прыгнули в море, ничего не получалось.

— Гм… Вокруг этого места сетка, и кто-то там застрял.

— Из нее сложно выпутаться, потому что медузы нападают.

Даже несмотря на то, что члены Гильдии Гермес обладали высоким уровнем, им было сложно передвигаться под водой.

Им проще было повышать свой уровень на море, охотясь на пиратов и морских монстров. Они просто обстреливали их из пушек. Даже несмотря на то, что они могли нырять, его можно было использовать только ради хвастовства, но совершенно другое дело, когда нужно было охотиться на монстров или кого-либо еще в воде.

— Мы сделали, что должны были.

— Сестра. Давай тихо завершим миссию.

Ныряльщицы покинули поле сражения и уплыли ловить морских ушек.

***

Игроки из специального подразделения были в Королевской Дороге.

В реальности они гордо носили звание лучших в своих странах, и их объединили в Королевстве Арпен.

— Это война, мы же должны выиграть, неважно какой ценой?

— Конечно. Меня не волнует, во сколько раз враги превосходят нас по численности. Плохое снабжение вооружением не имеет значение для одного-два дня.

— Мы короли моря.

Игроки из специального подразделения составляли подразделение Акульей Каши.

Авиаки доставили их в центр вод Нерии до того, как они начали свою опасную миссию, и началась война.

— Расстояние до поверхности воды – 34 метра.

— Свободное падение!

Они прыгнули в воду в ластах и разошлись паутинкой, словно воздушно-десантные войска.

Даже несмотря на то, что Империя Хэйвен ничего не делала, она вгоняла Акулью Кашу в краску.

Множество рыб просто плавали вокруг них.

— Цель?

— Разведчики сообщили, что она на расстоянии трех километров. Я иду на юг.

— Мы скоро их догоним.

Подразделение Акульей Каши передвигались очень быстро.

Огромный морской монстр.

Чтобы создать образ стаи Кракенов, которые пугали моряков.

Это было очень рискованное задание, но когда члены Акульей Каши узнали, что они должны сделать, они рассмеялись.

Игроки с севера гордились тем, что они выполняют великую и важную миссию для Королевства Арпен.

***

Императорский флот продвигался медленно под обстрелом.

Хотя флотилия игроков с севера приближалась, члены Гильдии Гермес не боялись ее.

— Их способности не являются чем-то выдающимися. Я не могу допустить, чтобы меня потопили из дешевых пушек. Броня нашего корабля выдержит.

Пока флотилия игроков с севера приближалась, линия атаки Императорского флота увеличивалась, равно как и их взрывная мощь.

Квонг, квонг, квонг!

Как только Императорский флот дал первый залп, корабли некоторых игроков с севера были разрушены.

Части разрушенных кораблей блокировали путь другим кораблям, поэтому было нелегко пройти дальше.

Кэлмэн ухмыльнулся, когда увидел эту сцену.

— Вы всегда так осторожно сражаетесь? В любом случае вас бы уничтожили, даже если бы вы смогли проплыть к линии фронта.

Даже старший помощник Гонцало был с этим согласен.

— Конечно, сначала мы должны разрушить вражеский центр.

— Звучит как тактика, которую я хотел бы попробовать сейчас.

— Возможно.

Корабли обладали хорошей маневренностью и могли просочиться в центр вражеской флотилии.

Пушки, которые располагались по обеим сторонам палубы, могли выстрелить, когда это потребуется, и нанести серьезный ущерб.

Во время этого процесса вражеские войска взбирались на палубы, всё закончилось бы ближним боем, но забраться на палубу было не таким уж простым заданием. [AC4]

Конечно, Императорский флот был создан для войны, поэтому ближний бой не стал бы для него проблемой.

Колоссальное превосходство в материальном плане ни в какое сравнение не шло с медленной революцией, происходящей на равнинах Королевства Арпен.

Если продолжить обстреливать вражеские корабли, в конце концов, не останется ни одного корабля противника.

— В любом случае нам надо поддерживать эту ситуацию. Нам нужно продержаться всего пару часов, пока не будет разрушен их последний корабль.

Такую картину рисовал в своей голове Кэлмэн.

С течением времени всё больше кораблей начинали тонуть, а после в определенный момент времени что угодно сработало бы.

— Давайте подготовим к сражению караков. Мы должны потопить их, даже если это означает отправиться в бухту Королевства Пэн.

— Да. Я передам.

Кэлмэн спокойно наблюдал за боем. Но вдруг что-то приземлилось на палубу.

Ккумтул, ккумтул!

Милый осьминог размером с арбуз полз, перебирая щупальцами.

— Осьминог? Если мы его пожарим, это будет настоящим деликатесом.

Один из моряков поймал осьминога, схватив того за щупальца. И нечто похожее в то же самое время происходило на нескольких других кораблях.

Отважное подразделение Акульей Каши.

Многими игроками пожертвовали, когда их отправили в ту часть Нерии, где живет Кракен.

В любом случае, они наловили маленьких Кракенов и вернулись, чтобы бросить их на палубы кораблей или привязать их к бортам кораблей.

— Я думаю, мы сделали, что должны были.

— Теперь осталась последняя миссия.

— Точно. Последняя миссия…

Армия Акульей Каши взобралась на корабли и спряталась внутри.

— Захватчики!

Члены Гильдии Гермес защищали место императорских моряков. Во время битвы члены Акульей Каши заполучили контроль над пушками.

— Я думаю, по этой стороне…

— Выстрелите разок.

Члены Акульей Каши сразу направили пушку же на корабль, который был ближе к ним.

— Стреляйте!

— Пушечные ядра разбили палубу и корпус ближнего к ним корабля.

— Уничтожьте их.

Члены Гильдии Гермес упрямо защищали корабль, управляли которым моряки-НРС. [AC5]

Так как их уровень и боевая мощь были далеки от идеала, пушечные ядра разлетались в разных направлениях Они непосредственно завладели порохом.

— Я думаю, здесь заканчивается.

Членов Акульей Каши поприветствовал капитан спецназа военно-морского флота, который построил головокружительную карьеру в Корее.

— Отлично сработано.

— Спасибо, что пошли за мной.

— Увидимся в курином ресторане.

Акулья Каша завершила миссию и решила встретиться в курином ресторане.

Наблюдая за началом морского сражения в Нерии, они договорились, что после смерти они встретятся в ресторане и поедят курицу, запивая ее пивом.

***

"Мятежники".

Кэлмэн смотрел на поле боя с палубы "Пламенной Виктории".

Некоторые корабли атаковали дружественные силы, поэтому ответные атаки и давление привели к тому, что несколько кораблей напоролись на скалы.

"Игроков с севера или Королевство Арпен нельзя списывать со счетов. Я говорю, что они не хотят умирать".

Кэлмэн подумал, что он понимает, почему Империя Хэйвэн в прошлом проиграла все сражения.

"Нельзя смеяться над силой противника, потому что может произойти нечто неожиданное. Если ты не готов, ты поставишь себя в дурацкое положение".

Императорскую армию было сложно собрать. С другой стороны, морская мощь возросла с начала подавления Королевства Арпен.

— Правильно. Я не стану победителем… но чем больше я сопротивляюсь, тем больший вес будет иметь мое имя.

Он хотел зарядить полупушки, направить игру морского боя и сделать масштабную трансляцию.

— Можем ли мы закончить? Вторая половина сражения будет немного головокружительной.

Не составляло никакого труда разрушать торговые корабли

игроков с севера, корабли среднего размера или рыбацкие лодки.

— Закончили.

— Кьюк-кьюк. Давайте уничтожим Королевство Арпен.

Члены Гильдии Гермес стояли на палубе. Вдруг огромные щупальца проползли мимо них и схватили палубу корабля и паруса.

Квадьюк-дьюк.

Кто-то на нас нападает

Моряки, находившиеся рядом с пушками, были шокированы и стали кричать. А щупальца поднимались из моря и крепко обволакивали корабль.

— Это Кракен?

— Это Кракен нападает.

Огромное морское чудовище Кракен.

— Кто-то на нас нападает.

Нападение Кракена

Легенда морских вод Нерии.

Когда на море ложится туман, будь осторожен.

Что-то ужасное крадется в тьме моря в поисках жертвы.

Боевой дух всех моряков упал на 85%

Появление Кракена.

Членам Гильдии Гермес следовало подумать и о непредвиденных ситуациях.

— В это время…

— Его не так уж сложно победить, мы можем связать ему щупальца.

— Это не территория Кракена. Вы думаете, игроки с севера зашли так далеко, чтобы достать Кракена?

Когда Императорский флот наводил порядок на море, им выпал шанс победить несколько Кракенов.

— Сохраняйте спокойствие. Даже несмотря на то, что это Кракен, ничего страшного.

Кэлмэн кричал и подбадривал свои войска.

50% боевого духа моряков восстановлено. Моряки заряжают пушки быстрее.

Среди всех морских существ Кракен был самым неприятным.

Глубоко в море движущиеся щупальца схватывали корабль и разрушали его.

Хотя Императорский флот вел непосредственную атаку, огромный Кракен отступил обратно в море, словно ему это не доставляло никакого беспокойства.

— Догнать его.

Члены Гильдии Гермес выхватили свои мечи и резали тяжелые щупальца Кракена, когда он поднимал их из моря.

Если Кракен сдастся, то уже никто их не остановит.

Такого было желание Кэлмэна и членов Гильдии Гермес, но щупальца Кракена вновь начинали ползти вверх по корпусу корабля.

— Еще пришли.

— Их много. Больше двух.

Более десятка Кракенов схватили корабли или караков.

Корабли, которые схватили кракены, были разрушены или не могли двигаться.

Боевой дух Кэлмэна и членов Гильдии Гермес рухнул.

— В атаку! Я впервые имею дело не только с игроками с севера, но и с Кракенами.

Кракен обычно отступает, когда понимает, что ему нечем здесь покормиться.

— В сторону.

Щупальце Кракена с силой схватило корабли, и моряков выбросило за борт.

— Ооооу!

Послышались странные крики. Щупальца обхватывали корабли и утаскивали их глубоко в море.

Их нелегко было потопить благодаря их способностям к восстановлению, но корпуса кораблей были сильно повреждены.

Если бы торговые корабли использовали бы пушки, они могли бы повредить и свои собственные корабли.

"Почему они атакуют нас…"

Он не мог понять атаку Кракена.

Корабли и караки стали отплывать в ту часть моря, которая была центром Императорского флота.

Маленький водоворот в центре моря.

Легкий туман стал подниматься, и с яркого неба упало несколько капель дождя.

Гильдия Гермес пала духом из-за Кракенов, которые крепко вцепились в их корабли.

Сумасшедший ветер и водовороты.

Всё случилось именно так, потому что был нарушен мир и покой в море, и стихийное морское бедствие было выпущено на свободу.

Глава 6. Морское Сражении в Нерии 3

Виид стоял вместе с Тремя Сумасшедшими Акулами на палубе корабля.

Морское сражение в водах Нерии!

Пару дней назад он получил послание от Фрактала и решил принять участие.

— Всё на самом деле? Ты собираешься к нам присоединиться?

— Да.

— Так как мистер Виид достаточно занят, я очень благодарен, что ты нашел время.

— Гильдия Гермес совершает плохие поступки, поэтому я должен отказаться от своего обещания.

— Конечно, они плохие люди!

Три Сумасшедшие Акулы Беки-Ним очень его уважали.

Он не только появлялся на кораблях пиратов в нужный момент, но и начинал создавать природные скульптуры прямо на месте.

Ему было достаточно 30 минут, чтобы завершить процесс создания природной скульптуры.

Виид легко высекал своим ножом воздух и море.

С каждым движением его руки, держащей нож для создания скульптуры, природа менялась по мере того, как капала вода.

Густой туман и ужасный глубокий водоворот.

Между тем фигура Кракена была соткана из воды.

Кракен попал в водоворот, и был создано новое страшное стихийное бедствие.

На самом деле необязательно было включать Кракена, чтобы создать катастрофу, но он был своего рода декорацией.

Один из Трех Акул сглотнул слюну, стоя на борту корабля.

— Очень важно создать стихийное бедствие в качестве части плана. Но что мы будем делать, если стихийное бедствие не удастся.

— Не удастся?

— Даже обезьяна может упасть с дерева. Что мы будем делать, если у Виида ничего не получится?

Не только Трем Сумасшедшим Акулам был интересен ответ Виида. Другие пираты тоже желали его услышать.

Искусство скульптуры – это вид искусство, который преподносит неожиданные результаты, которые и не предвидишь.

Поэтому считалось, что должно быть что-то еще помимо природной скульптуры.

Спокойные губы Виида остались в том же положении, что и раньше.

— Это искусство. Здесь не может быть неудачи.

— И ты уверен…

— Да. Сейчас время пришло. Когда совершается что-то плохое, приходит вдохновение создавать

В сражении с Гильдией Гермес должен был получиться великолепный шедевр скульптуры.

Великое стихийное бедствие продемонстрировало свою разрушительную силу, создав десятки огромных водоворотов в море.

Существовала возможность разрушить Императорский флот, захваченный Кракенами.

— Поднимай парус.

— Волны слишком большие. Все что-нибудь хватанут.

Если ты попадаешь в водоворот, то даже корабли не могут выбраться из нее легко.

— Плывите на полной скорости. Уходим из этого района.

Капитан, моряки и рулевые пытались избежать воронки.

Они старались использовать высокую скорость водоворота, чтобы выбраться из него, но дорога была перекрыта другими кораблями.

— Уходи от него. Глупец. Почему ты повернул сюда…

— Он меня не слушается.

— Мы разобьемся! Аааaа!

— Ооооо! Это Кракен!

Императорский флот рассыпался во всех направлениях.

Воронки в сумасшедшем ветре.

Корабли Императорского флота ходили по кругу и постепенно достигали центра воронки.

Квадж, гвадудюк.

Внутри воронки корабли столкнулись и разрушили друг друга. Корпуса кораблей могли пережить несколько столкновений, но они утрачивали свою устойчивость, когда врезались в другие корабли.

Конечно, строение кораблей было разрушено, а моряков волнами смыло в море.

— Уууоооoак!

— Спаси меня. Я падаю за борт.

Зона, в которой закручивалась воронка, была полна звуков порывов ветра и криков.

— …

Бедствие накрыло зону радиусом более трех километров.

Флотилия игроков с севера была достаточно далеко. И они и не думали о том, чтобы подобраться поближе и взглянуть.

— Мощь…

— Она больше, чем я представлял. Она реальна

— Какое произведение скульптуры!

Императорский флот, который уничтожал игроков с севера, был сражен хаосом.

Три Сумасшедшие Акулы Беки-Ним хотели нанести им еще более тяжелый удар.

— Если мы подойдем поближе…

— Нам грозит смерть. Смерть.

— Я лишу их всех кораблей.

Виид честно не знал всего об этой силе.

Великолепная природная скульптура. Все слова благодарности мастеру-скульптору.

Стихийное бедствие не могло отличать войска врагов от союзников.

Кракен и ныряльщицы работали в море вместе и смоли связать их, чтобы предоставить возможность работать в полную силу.

Губы Виида надулись.

Это хорошо, что они из плохой страны. Если бы кто-то использовал такую энергию по отношению ко мне… он бы пожалел о таком своем решении.

Испытываешь приятное ощущение, когда можешь совершать такие плохие поступки, чего другие не могут.

Бедствие продлилось 5 минут, но Императорскому Флоту это показалось тянулось дольше, чем сражение.

И хотя бедствие немного сбавило темп, но корабли кружились вокруг. Больше десятка кораблей затонули в глубоком море, и еще больше были разрушены.

Казалось, паруса на протяжении долгих трех лет трепало ветром, и все поняли, насколько это тяжело найти такие хорошие корабли.

Большие и великолепные корпуса кораблей были разрушены и тонули в море.

Виид принял решение.

— В полную силу. Давайте накажем их силой справедливости.

Как показывается история, справедливость торжествует!

Когда ты улучшает навыки Некроманта, твоя оживленная магия тоже становится разнообразнее.

Она заключалась не только в умении призвать зомби,

вурдалаков и скелетов.

Корабли Императорского флота, которые играли главенствующую роль на поле боя, вернулись в виде кораблей-призраков, и вспыхнули пламенем.

Команду корабля составляли скелеты и скелеты-капитаны.

Некоторые скелеты висели на изорванных парусах и играли с канатом.

— Кикики. Стреляйте из пушек! Пушки!

Пушечные ядра из корабля-призракат атаковали Императорский флот.

Несмотря на стихийное бедствие, Кракен застрял между кораблей.

На Версальском Континенте только один человек был способен вызвать катастрофу и призвать мертвых.

— Бог Войны – Виид. Виид появился.

Это имя заставило членов Гильдии Гермес начать нервничать.

— Виид появился!

— Веселее! Виид появился.

— Юху!

— ВИИД.

Игроки с севера плыли на полной скорости в то место, где корабли-призраки сражались с Императорским флотом.

Морское сражение в водах Нерии!

Кэлмэн получил видео, которое он желал всем своим нутром.

Хотя флотилия игроков с севера приближалась, Императорский флот сохраняла свое достоинство.

— Вступим в бой. Мы гордость Империи Хэйвен.

— Эти крестьяне с севера ничего не смогут нам сделать. Давайте сохраним честь до конца!

Даже тонущие корабли атаковали корабли игроков с севера, стреляя из пушек.

Военные части Кэлмэна были очень спокойны.

— Некоторые корабли нужно покинуть. Взорвать все пушечные ядра с этих кораблей.

Во время обстрела корабли нанесли поражение Кракену, у

которого было много жизней.

Корабли-призраки плавали вокруг поля боя.

— Убивайте, убивайте. Рискуйте жизнью! Я сделаю вас своими товарищами! И если у меня будут деньги, я с вами поделюсь.

Где-то неуклюжий скелет возглавлял пиратов.

Навыки Некроманта, которыми обладал Виид, ухудшились, поэтому число скелетов было уменьшено, и их профессиональные навыки ухудшились.

Скелеты утратили свои боевые навыки, а их навыки регенерации были достаточно слабы.

— Я задам им жару. Заряжайте пушки!

— Хехет. Пушечный ядра падают.

— Зайди и взгляни на это.

— Да, да, понятно, капитан.

— Кюхют. Хорошо. Заряжай.

Разбитые скелеты пролетели над океаном.

Кораблей-призраков хватило ненадолго, но они создали прекрасную возможность флотилии игроков с севера приблизиться.

Корабли игроков с севера постепенно приближались.

Более половины пушек Императорского флота вымокли в водовороте, поэтому теперь они были бесполезны.

Кэлмэн взял меч капитана, который ускорял флотилию.

— Я приготовился даже к этому… Конечно, это слова Виида. Давайте сражаться до самого конца на тех кораблях, которые еще могут плыть.

Флотилия Императорского флота прорвалась через корабли игроков с севера прямо в середину.

Пушки, которые палили с обеих сторон, начали наносить удары по кораблям игроков с севера, но это продолжалось недолго.

Люди взбирались на корабли игроков с севера.

— Мы — Гильдия Гермес.

— Травяная Каша, Травяная Каша, Травяная Каша.

Гильдия Гермес могла продемонстрировать подавляющую мощь и сражаться рука об руку.

Корабли Императорского флота уже были заблокированы другими кораблями и не могли продвинуться дальше.

Сражаться! Нельзя отступать!

Гильдия Гермес понимала, что она находится в бедственном положении.

В определенный момент это была битва, которую нельзя выиграть, но количество игроков на палубе увеличивалось, и можно было почувствовать угрозу.

С самого начала сражения корабли игроков с севера достаточно быстро тонули. Но не все люди, которые находились на этих кораблях, погибали.

Они перебирались на другие лодки и сохраняли свою боевую мощь.

— Идем. Теперь мы Каша с Ядовитыми Грибами…

— Умри.

— Кук… Мы не можем даже представиться.

Игроки с севера умирали, но в то же время новые люди присоединялись к сражению.

У Кэлмэна и Императорского флота было достаточно людей, чтобы выиграть сражение.

Кэлмэн не останавливал свои корабли, чтобы спасти жизни своих людей, да и не видел причины поступать подобным образом. С другой стороны, игроки с севера обладали безграничной волей и достоинством.

Они верили, что другие спасут их, когда их корабль разрушат.

Это было движущей силой, ведущей к победе, которая была подкреплена спланированной стратегией и тактикой.

Виид принял на корабль Бахаморга и другие формы жизни, но игроки с севера суетились вокруг.

— Мы профессионалы. Корабль грабят Три Сумасшедшие Акулы.

— Сложно управляться с пиратским кораблем.

У пиратов была возможность захватить другие корабли.

Они связали паруса находящихся рядом кораблей и улетучились.

***

Королевство Арпен победило в сражении в водах Нерии!

Это сражение привлекло внимание почти всех игроков, которые играли в Королевскую Дорогу.

— В конце концов, всё началось. Игроки с севера и… Империя Хэйвен. Даже несмотря на то, что в Королевской Дороге происходило много сражений, эта битва первым масштабным сражением.

— Кто лучше?

— Я бы поставил на Империю Хэйвен. Однако Королевство Арпен способно создавать мифы, в которые трудно поверить.

— Всё из-за Виида и Культа Травяной Каши.

— Чудеса случаются в Королевской Дороге. Случится ли еще одно чудо в этом морском сражении? Определенно, победитель в морском сражении будет господствовать на море в течение определенного времени в будущем.

Телевизионные станции должны потратить целую ночь со вчерашнего дня.

— Морское сражение в Нерии? Что это? Это сражение?

— Корабли игроков с севера причалили одновременно все сразу. Почему вдруг эта ситуация… Нет. В любом случае давайте приготовимся!

— Уже готовы. Нужно почистить временной слот.

— Недостаточно. Якоря, авторы. Давайте создадим такую студию, словно она находится в море.

Внимание всех телевизионных станций было приковано к морскому сражению в водах Нерии.

Важно было связаться с людьми, которые принимали участие в морском сражении в водах Нерии, чтобы записать живое видео.

Всё зависело от того, как разные люди видели это морское сражение.

— Игроки с севера популярнее…

— Ты должен еще спросить и Гильдии Гермес.

— Конечно. Поговори со всеми людьми, которые присоединились.

Все телевизионные станции транслировали это, поэтому все зрители могли увидеть всё, что происходило в морском сражении в любое время.

Была одна сцена, в которой с одного корабля Империи Хэйвен пушка стреляла по кораблю игроков с севера.

С другой стороны то, как организованы сцены, различалось от одной телевизионной станции к другой, как, например, в той сцене, когда корабли направлялись в тот район вместе с рыбацкими лодками.

В начале сражения игроки с севера не видели ничего веселого.

Как только они приблизились к кораблям Империи Хэйвен, пушечные ядра летели в корабли и топили их.

Даже когда союзники спасли тонущие корабли, эта битва считалась обычным морским сражением.

— Шансы Королевства Арпен на победу достаточно призрачны. Между пушками и кораблями просто огромная пропасть. Невозможно преодолеть такие цифры.

— Тонем! На этот раз парусник среднего размера был определенно переполнен.

Зрительские рейтинги были просто сумасшедшие, потому что практически все в Королевской Дороге смотрели эту трансляцию.

Из-за морского сражения в водах Нерии игроки, которые состояли в Королевской Дороге, не отправились на охоту, а просто сидели в местном пабе и смотрели хрустальный шар.

Все телевизионные станции безудержно рассказывали о сражении, и когда открылся план игроков с севера, все были под впечатлением.

— Он обхватывает корабль щупальцами.

– У некоторых не хватает силы.

– Уменьшите диапазон силы. Но это меняет то, как…

– Кракен! И… невероятное море.

– Это стихийное бедствие. Великое стихийное бедствие.

До появления спасителя Виида, которого ждали.

Бессмертные сражались не особо хорошо, но, тем не менее, они смогли заставить Императорский флот понервничать.

Также игроки с севера никогда не теряли надежды, с начала и до самого конца.

— Королевство Арпен ограничили силу.

— Моряки не знали, как правильно стрелять из пушек.

— Игроки с севера повесили канаты и использовали их, чтобы перепрыгивать с корабля на корабль. Откуда у них столько мужества?

— Посмотри на море. Игроки с севера пришли с моря. Безумство! Это не имеет смысла. Плыть по волнам и между кораблями, где Императорский флот и Кракены сражаются.

В конце концов 250 караков Императорского флота было недостаточно для того, чтобы справиться с бесконечной флотилией игроков с севера.

Закат озарил морской горизонт.

Воды Нерии были полны горящими кораблями игроков с севера.

— Ура! Мы победили!

— Победа Культа Травяной Каши.

— Травяная Каша, Травяная Каша, Травяная Каша.

— Да здравствует Виид. Давайте приготовим крабовую кашу.

Игроки с севера, которые выжили, громко кричали.

Игроки с севера собрались на одном большом корабли и праздновали.

Ныряльщицы и игроки готовили морепродукты, которые они выловили, и они принесли пиво.

Ночное море на заднем плане на вечеринке игроков с севера

озарялось горящими кораблями

Даже эти сцены транслировались, и зрители комментировали их.

— И снова они совершили невозможное.

— Для Культа Травяной Каши нет ничего невозможного.

— Похоже, чудеса случаются, когда простые люди объединяются.

— Я не думаю, что это простые люди. Недостаточно просто участвовать в битве.

— Вы видели маленькую рыбацкую лодку? Если она выйдет в море, она просто перевернется.

— Империя Хэйвен. Опять права одна сторона.

— Кью. Это очень вкусно. Вот это. Это.

— Стратегия, которую подготовила Империя Хэйвен, была достаточно глупый. Использовали ту же стратегию, что и в прошлый раз. Так много сообщений было на доске объявлений для зрителей, что было сложно уследить за ними всеми.

Зал Славы в Королевской Дороге взорвался от большого количества видео игроков, которые участвовали в сражении.

Удивительно, но даже потерпевшие поражение члены Гильдии Гермес загружали свои видео сражения.

Они пронеслись по кораблям игроков с севера, сражаясь с ними и затапливая пушками их корабли.

У видео, которые загружали члены Гильдии Герме, тоже было много просмотров.

– Кья. Морское сражение выглядит масштабным.

— Романтика моря. Иногда так скучно отравляться к далекому морю.

— Флот и морское сражение. Вот какое море в Королевской Дороге.

— Не забудьте о приключениях.

Даже члены Гильдии Гермес… Кажется, быть моряком это круто. Они достаточно хорошо сражались.

Куриный форум.

Место стало популярным благодаря Вииду.

— Сегодня курица. Какая курица самая вкусная?

— Я хочу куриную ножку.

— Всё очень вкусно. Очень-очень вкусно. Но вы должны проверять время доставки.

— Это свежая курица. С этого момента заказ до 5 часов. Курица пожарится к этому времени.

— У меня также есть и куриный ресторан. Я использовал всю курицу, которая была в холодильнике, и должен закрыть ресторан, чтобы отдохнуть. Но снаружи все еще ждут люди.

— Ты только что открыл свой ресторан. Если к тебе зайдет Виид или культ Травяной Каши, позаботься о том, чтобы холодильник был полон. Ты должен быть готовым к тому, что придется пожарить около 100 куриц за один час.

— Я хочу курицу. Мой сын убегает, как только чувствует запах курицы. А моя дочь любит жареную курицу. [АСЗ]

— Не следует ли куриному форуму наградить Виида?

— Конечно. Было бы здорово получить одну курицу.

— Сделайте 500 купонов.

Глава 7. Появление Ордена Железа и Стальных Рыцарей 1

Виид и игроки с севера причалили к необитаемому острову в водах Нерии.

Трофеев, которые они раздобыли, уничтожая флот Империи Хэйвен, было так много, что сложно было сосчитать их точное количество; всё награбленное – корабли и военные запасы! Разделить их только между собой уже сулило огромную прибыль, но самой значительной наградой было то, что они завладели контролем над морскими торговыми путями.

Чтобы построить корабль, который мог плавать к дальним морям, а также участвовать в боях и торговли, требовалось много ресурсов, рабочей силы и времени. Возрождение флота империи Хэйвен потребует гигантских усилий, поэтому с этих пор море принадлежало Королевству Арпен.

— Так как Империя не может использовать морской транспорт для транспортировки, игроки с севера могут свободно пользоваться торговыми путями.

Манауэ, который попал на остров с помощью Юрина, улыбался от уха до уха, а живот его трясся.

— Используя морские пути, мы сможем значительно уменьшить транспортные расходы для кораблей с севера, не говоря уже о возможности контрабанды; прибыль, которую будут получать прибрежные регионы, будет просто невероятной.

Контрабанда – торговля, за которую не платят налоги Империи!

Как только торговцев поймают, они столкнуться с уничтоженной репутацией и позором, но пока у них получается провезти ее, прибыль, которую они получат от сделки, также будет огромной. Некоторые люди заходят так далеко, что рекомендуют контрабанду в качестве самого быстрого способа

построить бизнес в торговле.

У Виида тоже было довольное лицо, словно он только что наелся жаренной курицей.

— Когда торговцы разбогатеют, север сколотит огромное состояние, в конце концов, забрав богатство Империи. У нее уже большие проблемы с подавлением восстаний, поэтому Империи будет сложно в довершении к этому предпринять какие-либо действия против торговцев с севера.

— Нам нужно еще сильнее надавить на них, когда обстоятельства складываются в нашу пользу.

— Да, сэр. Мы постараемся выжать из них всё до последней копейки.

Соратники Виида были далеко в своих мыслях, пока слушали этот разговор.

"Как бы я себя чувствовал, если бы я был в Гильдии Гермес и ничего бы не знал о настоящем Виде до сих пор?"

"Как ужасно!"

Было ли понимание того, что есть кто-то, кто в один прекрасный день придет и украдет всё из твоих карманов, и этот человек не кто иной, как Виид? Даже хуже, Виид заработал репутацию доброго и невинного торговца, как Гамонг, и его поддерживал Культ Травяной Каши.

"Он отличается от тех плохих парней, которые появляются в "Бэтмене" или в фильмах о супергероях; он самый современный злодей: самый мудрый из всех злодеев, так сказать".

"Поддерживаемый простым народом и СМИ… Он может повести людей за собой, даже если они будут знать, кто он на самом деле; думается мне, что он последняя совершенная форма злодея".

"Никто не может обвинить успешного злодея".

Виид призвал игроков с севера починить их корабли. Так как это было важным заданием, и его нельзя было больше

откладывать, он сам принял в этом участие и использовал навык кораблестроения, который он заработал.

"Как я и думал, если я работаю с хорошим кораблем, мои навыки совершенствуются быстрее".

Он мог улучшить свои навыки во время починки корабля с передовой линии, а игроки с севера были счастливы видеть, что Виид выполняет тяжелую работу так же, как и они, забыв о своих намерениях. Вот почему во время предвыборной гонки политики появляются на телевидении, делая вид, что им нравится дешевая еда, продающаяся на улице,

— Ладно, пошлите грабить Центральный Континент!

— Ура!

— Травяная Каша, Травяная Каша, Травяная Каша!

Игроков с севера использовали для масштабных квестов и тяжелого труда; они рубили деревья необитаемого острова, чтобы восстановить поврежденные корпуса кораблей.

Благодаря большому количеству игроков, проведение основных работ по починке кораблей не заняло много времени. Так как им больше не грозила война с флотом, достаточно было просто поставить их на воду.

— Попутный ветер. Отправляемся.

— Отправляемся!

— Сегодня мы отобедуем в регионе Литум.

— Завоюем континент!

Игроки, которые приплыли на рыбацких лодках и плотах, теперь наслаждались прохладным ветром на палубе карраков и боевых кораблей.

Этот период времени был счастливым для игроков Королевства Арпен, которые являлись членом Культа Травяной Каши.

Просто выхода онлайн в королевской Дороге было достаточно для того, чтобы полностью избавиться от стресса.

***

Гильдия Облако, Замок Льва, Гильдия Роам, Наемники Черного Меча и Гильдия Черного Льва.

Те, кто принадлежал к престижным гильдиям прошлого, столкнулись лицом к лицу со странной ситуацией.

Призрак Гильдии Облако вздохнул.

— Это действительно мудро сидеть здесь вот так, без дела?

— А какой у нас выбор? Нас попросили отойти и ничего не делать.

— Но это было сто лет назад! Кроме того, мы ведь не должны слушаться этого Виида, словно мы его лакеи, я не прав? – злобно воскликнул призрак.

С тех самых пор, как Гильдия Гермес снизила налоги, их жизнь круто изменилась не в лучшую сторону. Игроки с Центрального Континента не шли за старыми престижными гильдиями, даже несмотря на то, что они ненавидели Гильдию Гермес.

Несмотря на то, что они управляли обширными территориями, эти старые силы представляли из себя разваливающиеся руины. Новые члены туда не вступали, а последние полезные игроки ушли; около половины из них ушли, чтобы присоединиться к Королевству Арпен, а другие ушли в Гильдию Гермес или стали независимыми.

Версальский Континент был обширен, и было непросто скрыть их личность и стать странниками, занимаясь охотой и торговлей.

Старые престижные гильдии теперь были не чем иным, как остатками, и их силы с каждым днем уменьшались.

Призрак до боли закусил губы.

— Это не потому, что мы прислушались к словам Виида в первый раз, и всё закончилось таким образом?

Он был в бешенстве, вспоминая о том, как Гильдия Облако сократилась по сравнению с ее славными днями.

Гюнтер из Замка Льва тоже согласился с мнением о Виде.

— Если бы мы объединили силы и заняли бы тот же регион, все не закончилось бы так плохо. Было ошибкой довериться словам кого-то, кто даже не является союзником.

Роам, Мичел и Цалис придерживались другого мнения.

"Ну, что касается потеря влияния… это потому что по силе нас превзошла Гильдия Гермес".

"У нас нет территории; у нас ничего нет".

— Объединить силы, чтобы занять один регион? Что мы будем делать, если Гильдия Гермес нас потом атакует? Кроме того, вряд ли мы достигнем консенсуса так просто.

Частично причина падения престижных гильдий заключалась в том, что они не могли создать хороший альянс. На самом деле для гильдий, которые когда-то боролись друг с другом за власть на континенте, было бы невозможно честно работать вместе.

Цалис из Гильдии Черного Льва осторожно сказал:

— А вы не думаете, что это шанс для нас?

— Какой шанс? – спросил резко призрак, но голос его говорил о том, что он ждет ответа.

— Гильдия Гермес подвергается гонениям со стороны обычных игроков. Телерадиокомпании соответствующие мероприятия, и сейчас гильдия атакует Королевство Арпен и Пустынный Регион. Очевидно, их военная мощь вскоре рассеется.

— И ты считаешь, что мы должны ухватиться за возможность возродиться?

— Не совсем…

Цалис тихонько вздохнул.

Слава прошлых времен!

Прошло не так много времени с тех пор, как они управляли людьми, словно короли, но сейчас казалось, что это было так давно.

— Посмотрите на умение Гильдии Гермес вести войну; не так просто будет вернуть те земли, что мы потеряли.

— И что?

— Нам нужно следовать тому, что сказал Виид, чтобы мы могли нанести удар по Гильдии Гермес.

— Это мы можем сделать, а что потом?

— Нам следует помочь Королевству Арпен выиграть эту войну, а если мы будем на службе у Виида…

— Цалис, что за бред ты несешь? – громко закричал призрак.

— Что за невероятно глупые мысли, Гюнтер тоже не мог скрыть своего неодобрения, но Роам из Гильдии Роам и Мичел из Наемников Черного Меча не изменились в лице; они знали, в какую сторону дует ветер.

Роам осторожно заговорил:

— Даже если бы Гильдия Гермес распалась, у нас не было бы шанса. Большинство игроков, которые их не любят, присоединятся или к Королевству Арпен, или к Культу Травяной Каши.

— Но у нас все еще много игроков высокого уровня. Если мы соберем силы всех пяти гильдий…

Мичел перебил Гюнтера:

— Это не проще.

— Что?

— Чтобы сражаться, нужна надежда, ведь так? Если бы я сказал Наемникам Черного Меча, что мы должны сразиться с Гильдией Гермес, был бы просто поток дезертиров.

— Наша гильдия того же мнения, — согласился Цалис из Гильдии Черного Льва.

Продолжающиеся поражения Гильдии Гермес привели к многочисленным жалобам игроков высокого уровня.

Роам покачал головой.

— Мы больше не можем рисковать вступлением в войну. Даже если вывесим флаги наших гильдий, к нас все равно никто не присоединится. Но если мы объединимся под флагом Королевства Арпен… мы сможем воспользоваться силами восставших. Или даже больше.

— Хмм…

— На самом деле это похоже на…

Призрак и Гюнтер начинали менять свое мнение.

Если они не могли построить Королевство, в названии которого были бы их имена, ну, тогда по крайней мере им нужно было найти способ выжить.

***

— …

— Они проиграли.

— Ух… Похоже на то…

Предводители могущественной Гильдии Гермес.

Тогда система переросла в войну с целью завоевания, даже великие лорды посещали собрание.

Абсолютная власть над Центральным Континентом и наступление на север!

Судьба сложилась так, что они увидели видео, как Императорский флот терпит поражение, в тот момент, когда они собирались распределить задания в соответствии с этими двумя квестами.

— Флот, который считался непобедимым, уничтожен; для нас уже не будет никакого шанса, по крайней мере, в море, в течение следующих трех месяцев.

В глазах Лафея блеснула жестокость.

Поражение шокировало, но они быстро подсчитали прибыль и убытки.

Рост Империи Хэйвен был основан на завоеваниях; в определенном смысле отсутствие возможности прокладывать путь для продвижения войск уменьшило убытки.

— Теперь давайте сосредоточимся на том, что нам нужно.

Лафей взбудоражил людей вокруг.

— Мистер Кребольта. Пожалуйста, позаботьтесь о регионе Британии. Не нужно ждать, пока поднимется восстание. Если появятся даже малейшие их признаки, уничтожайте их.

— Понятно.

Кребольта входил десятку лучших игроков Королевской Дороги.

Он обладал невероятными способностями, но так как часто в деле участвовали игроки занимающие верхние строчки рейтинга, он обычно не высовывался, пока дело не касалось большой войны.

Когда Гильдия Гермес позволила Кребольте выступить, это означало, что они начали воспринимать всё серьезно.

— Мистар Калькус. Вам нужно позаботиться о регионе Туллен. Мы отдаем под ваш контроль целую местную армию.

— Резня – это то, что мне нужно.

Калькус улыбнулся, обнажая свои белые зубы.

Несмотря на его привлекательную внешность, он был убийцей!

Чем больше человек он убьет, тем сильнее он сходил с ума и тем больше он становился агрессивным, в чем и заключались его уникальные способности. Как только просыпался инстинкт убивать, даже Бадырей не мог его недооценивать.

— Мистер Дженто. Пожалуйста, позаботьтесь о защите и стабилизации регионов Градиан и Нест.

— Сделаю.

— Мистер Хэройд, в ваших регионах Бреман и Сур. Кроме того, будьте готовы к атакам с моря.

— Я плотно возьмусь за них.

Лафэй распредели военные силы основных регионов.

Армии лордов, за исключением центральной императорской армии, которой управлял непосредственно Бадырей, будут управлять регионами. Когда твоя власть над страной строится вокруг военной силы, это неизбежно приводит к конфликтам с игроками. Было бы слишком считать, что тенденция игроков Гильдии Гермес была всеобщей, и надеяться на то, что те, кто обладали мощью, не тронут их.

— Вы вынудили нас взяться за меч. Мы надеемся перейти к мирным методам, так как мы контролируем континент… Сейчас мы не будем оглядываться назад.

Глаза Лафея ярко вспыхнули.

Стабильная власть и контроль!

Они старались с помощью политических мер изменить систему, в центре которой была военная мощь под предводительством Бадфрея, и у них ничего не получилось. Теперь пришло время еще раз показать истинное лицо Гильдии Гермес!! Беспорядочное разрушение и завоевание.

Виид смотрел трансляцию и связывал бусы.

Дилинь!

_____

Связывание 1000 бусин – выполнено успешно.

Навык шитья повышен.

_____

«Значит, это Стальные Рыцари…».

Он подумал, что они были отличным оружием в сражении.

Утверждением зон охоты и собиранием налогов не ограничивалась деятельность Империи Хэйвен, когда они занимали Центральный Континент. Они постоянно совершенствовали магию и технологии, в полной мере пользуясь всеми выгодами, которые они предоставляли.

— Они готовили это все в тайне.

Големы были настоящими врагами приспешников Виида; они не оставляли трупов, и их нельзя было легко уничтожить. Единственное, на что может рассчитывать Королевство Арпен, была их стратегия людских волн, но даже этого будет недостаточно против Стальных Рыцарей.

— И им даже не нужно платить! Ты просто можешь использовать их вечно.

Существа, которых ты можешь эксплуатировать, сколько твоей душе угодно, и не беспокоиться о том, что тебя поймает Министерство по вопросам занятости.

— Тебе нужно создать такого голема, как они.

Виид тяжело вздохнул.

Эти стальные големы, должно быть, были созданы с помощью соединения продвинутой магии и навыков кузнеца. Гильдия Гермес состояла не только их воинов, которые обладали идеальными характеристиками для боя; там также были и с

разнообразными профессиями высокого класса, например, кузнецы. Если бы искусных кузнецов Фабио и Германа не нанял Северный Континент, это поставило бы игроков, находящихся на высоких уровнях, в очень невыгодное положение в сражениях.

Уровень и навыки – важные факторы в сражениях игроков, но никто не может пренебрегать преимуществами хорошего вооружения. Даже больше того, во время войны используется огромное число осадных орудий, которые изготавливаются кузнецами, поэтому их роль очень важна.

— Призываю голема!

Даже при своих способностях Некроманта Виид мог вызвать только обычного глиняного голема. Такого же голема мог вызвать и Некромант ниже 100 уровня!

— Я ищу работу.

— Просто перенеси багаж.

Виид искользовал голема как вьючное животное.

Это был один из видов магии, для которой уровень навыка рос очень медленно, даже если повторяешь призыв.

Так как его способности Некроманта тоже росли очень быстро, было сложно вооружиться какими-то другими заклинаниями помимо призыва мертвых.

Тем не менее, в настоящее время его заклинание для призыва мертвых находилось на среднем 6-ом уровне. Можно было сказать, что всё это было благодаря охоте на игроков Гильдии Гермес и путешествия по всем тем ужасным охотничьим угодьям, включая дьявола Делама после возвращения из земель Гигантов.

— Не бери в голову, я подумал, что начал, наконец, их догонять, но…

Виид хотел достичь наивысшей силы. Даже когда он зарабатывал пару серебряных, вырезая по дереву в реальном мире, в своей голове он уже хлопал дракона по затылку.

— Как жаль, что я не могу просто отправиться на охоту на 3

месяца… так я бы смог поравняться с топовыми игроками Гильдии Гермес. Я бы мог еще и немного попутешествовать.

С тех пор как он стал некромантом, получил профессию, которую можно легко поднять по уровню, после трудностей, с которыми он сталкивался будучи скульптором, он мечтал о том, чтобы быстро поравняться со всеми остальными. Его цель состояла в том, чтобы стать сильнее всех, отложив все дела на потом и просто сосредоточившись на охоте и военных квестах. Но как только он стал наслаждаться преимуществами скорости охоты некроманта и другими вторичными сильными сторонами скульптора, он попал в ситуацию, когда вынужден был вести войну против Империи Хэйвен; если не из-за популярность Виида, то из-за его должности короля Королевства Арпен.

— Было бы лучше сразиться с ними сейчас, пока Гильдия Гермес не стала сильнее? Не похоже, чтобы Империю Хэйвен можно было так легко победить, учитывая то, как они раскрывали свое секретное оружие. Хмм. Сильным гораздо тяжелее быть терпеливыми.

Виид подумал о будущем Империи Хэйвен.

Они продемонстрировали свою великие военные силы, которые были сформированы благодаря монополии на выгоды от контроля над Центральным Континентом.

— После учреждения Империи они смогут нарастить благосостояние, армию, всё; должно быть, это намного проще, потому что в отличие от меня у них есть организация.

Теперь, когда Императорская армия была полностью вовлечена в войну, восстания на Центральном Континенте, в конце концов, будут подавлены. Однако как только это будет сделано, Империя Хэйвен направит острие своего меча на Королевство Арпен.

Теперь ставки были слишком высоки и для Гильдии Гермес, и для Виида, чтобы отступать.

— Преимущество, которое у меня есть… состоит в том, что я могу возглавить эту войну, в любом случае.

Все телерадиокомпании обсуждали войну Империи Хэйвен.

Их точка зрения была такова, что пока Империя Хэйвен была непревзойденной только в плане военной силы, но так как производство снизится из-за восстаний, а игроки будут уходить, у Королевства Арпен будет преимущество, если война затянется надолго.

Виид рассуждал с другой точки зрения.

— В целом ситуация выглядит довольно неплохо. Империи Хэйвен нужно защищать свои земли. И ей также нужно вернуть свои земли, которые она потеряла. В довершение ко всему она должна завоевать Королевство Арпен.

В Южном пустынном регионе назревали проблемы, восстания вспыхивали на Центральном Континенте, а злые игроки Королевства Арпен атаковали с севера.

Они обладали огромной силой, но там было много должников, которые хотели по кусочкам забрать себе всё. И предполагалось, что должники являются самыми страшными существами во всем мире.

— Сейчас выдался отличный шанс. Если я упущу шанс, который мне предоставила Со Юн, когда один из тех регионов успокоился, у нас уже не будет никакого будущего.

Глава 8. Появление Ордена Железа и Стальных Рыцарей 2

Калькус Убийца был предводителем 4-ого легиона Императорской армии.

Регион Туллен , которым когда-то управляла Гильдия Черного Льва, имел дурную репутацию благодаря повстанческим силам.

— Кажется, повстанцы собираются около реки Луга.

— Говорят, они планируют снова захватить Замок Формос.

— Похоже, повстанцы осмелели после поражения флота.

Калькус считал это все смешным.

— Гильдия Гермес – дом для игроков из высшей элиты Королевской Дороги. Я старался жить в мире, чтобы люди не слишком меня осуждали… а теперь вы смеете жаловаться?

Ответ был прост: убить!

Он думал, что Лафей повел Гильдию Гермес по ложному пути, потому что он слишком много думал.

— Даже если некоторых игроков не устраивают наши железные правила, и они уходят на север, какое это имеет значение? Мы всегда можем напасть на Королевство Арпен, как только мы получим жесткий контроль над Центральным Континентом.

Калькус приказал 250 000 солдат 4-ого легиона наступать.

Число самих войск не было огромным; однако после того, как Империя Хэйвен захватила Центральный Континент, легионы, с 1-ого по 5-ый, были реорганизованы, и теперь в них были только самые элитные подразделения. Самое главное, число игроков в Гильдии Гермес, которые обязательно входили в 4-ый легион,

равнялось 5000. Каждый член Гильдии Гермес мог похвастать своей силой в любой деревне или городе, в который они приходили, и теперь 5000 из них собрались вместе. Если бы это произошло в прошлом, объединенные силы могли бы угрожать любому королевству; конечно, разговоры о восстаниях вызывали бы только смех.

— Они словно яйцо, а мы грузовик. Давайте раздавим их всех.

Калькус направил свои войска к реке Луга, где у повстанцев была запланирована встреча.

— Не задавайте вопросов. Все игроки в этой местности будут вырезаны.

— Да, сэр!

Солдаты и игроки 4-ого легиона Гильдии Гермес пошли в атаку.

— Нападение!

— Это Гильдия Гермес. Они здесь!

Игроки, которые собирались атаковать Замок Формос, подверглись внезапному нападению.

Четвертый легион атаковали согласованно, зачищая всю территорию, где собрались игроки.

— П-подождите. Мы здесь просто, чтобы посмотреть.

— Умри!

— Пожалуйста! Отпустите нас! Мы просто пойдем домой.

— Слишком поздно.

Армия Калькуса вырезала всех без разбора. Они не слышали никаких отговорок или оправданий.

— Это лучше, чем небрежно убивать нескольких, и дать людям возможность обвинить нас. Нам надо показать нашу

настоящую мощь.

Их целью было всех игроков, которые посмели атаковать Замок Формос. Конные войска патрулировали обширные территории, не давая ни одной живой душе сбежать.

— Широкомасштабная атака Гильдии Гермес!

— Калькус Убийца и его 4-ый легион появились около Реки Луга!

— Встреча отменяется. Спасайтесь бегством!

В Королевской Дороге или через телерадиокомпании и интернет распространялись новости о том, что 4-ый легион начал атаку.

1-ый, 2-ой, 3-ий и 4-ый легионы были широко известны за их злодеяния в те времена, когда Империя Хэйвен объединяла Центральный Континент. Легионы, само существование которых оставило глубокие морщины на лбу любого, кто когда-либо сражался с Гильдией Гермес ранее, теперь вырезали игроков. Только этого было достаточно, чтобы доказать силу Гильдии Гермес и взбудоражить весь интернет, но была еще одна горячая тема.

— Стальные Рыцари идут на войну.

Гильдия Гермес впервые выставляла своих боевых големов!

Стальные рыцари-големы быди одеты в толстые и прочные доспехи и были верхом на лошадях. Орден рыцарей, который обладал ужасно сильными способностями защищаться и жизненной силой, свойственной только големам; Стальные Рыцари вонзались прямо в ряды противника, не давая игрокам-повстанцам продохнуть.

— Стена пылающего огня!

Игроки-маги создали более толстую огненную стену, но Стальные Рыцари просто прорвались через нее. Стальные големы вырезали игроков, несмотря на свои тела в огне.

В результате было уничтожено 200 000 игроков, которые

планировали атаковать Заок Формос, за исключением нескольких магов и игроков, способных летать. Игроки, которые согласно плану, должны были присоединиться позже в качестве подкрепления, боялись появиться.

***

– Г… Гильдия Гермес!

– Сила есть, ума не надо. Это похоже на тот раз, когда они завоевывали континент.

– Я думаю они стали еще сильнее с тех пор.

— Вау… Мне кажется, это настоящая мощь Империи Хэйвен.

– Тем не менее их флот разгромили. Какое наслаждение! Они это заслужили.

– В любом случае, основная сила Империи Хэвен – ее пехотные войска.

– Кто, черт побери, посмеет сразиться с этой армией?!

– Посмотри CTS Media. Они показывают еще и сражение 3-его легиона. Там более 50 000 Стальных Рыцарей!

Один сюрприз сменял другой, и телерадиокомпании и игроки не могли перевести дух. Империя Хэйвен дала волю всей своей мощи, которая до этого была скрыта, и ее боевые способности были просто потрясающими; само собой разумеется, сила игроков и армии Гильдии Гермес увеличилась, но в довершение всего Стальных Рыцарей было просто не становить. Атаковали ли их магическими заклинаниями, или наносили удар железной булавой, Стальные Рыцари все равно поднимались без каких-либо признаков слабости и опять шли в бой. Вооруженные невероятной жизненной силой и защитой рыцари сметали всех на своем пути, и никто не мог этому противостоять. Даже игроки, находящиеся выше 400 или 500 уровня, были растоптаны Стальными Рыцарями. Естественно, стальные големы были медлительны и обладали относительно небольшой силой атаки, но они компенсировали эти слабости тем, что были верхом на специально созданных лошадях.

– Я думаю, это вооружение было выковано гномами.

– Но не похоже, чтобы они были изготовлены в Торе.

– Кажется, они провели исследование, заперев эльфов или гномов Центрального Континента и использовав их как рабов!

– Это результат огромного количества дурной репутации… Кто бы такое вытворял?

– Это может Гильдия Гермес. Даже если несколько человек должны будут взять на себя ответственность и получат дурную репутацию, они все еще могут развивать и творить подобные вещи. И тот, кто взял на себя ответственность, получит огромную награду.

– Когда деньги, время и злодеи собираются вместе, все возможно!

И игроки Королевской Дороги, и телерадиокомпании не могли сдержать удивление, когда они стали свидетелями истинной мощи Империи Хэйвен.

Несмотря на то, что численность повстанцев в несколько раз превосходила численность Императорской армии, они не могли даже организовать нормальное сражение.

Это было непростой задачей сразить и уничтожить Стальных Рыцарей, и даже если кому-то удастся разрушить половину тела рыцаря, он за секунду восполнит свою ману и восстановит утерянные части тела.

– Yikes, ты видел, как голова и рука отрастают прямо сейчас? У меня по телу побежали огромные мурашки.

– Как справиться с подобным? Они выглядят непобедимыми.

– С этими Стальными Рыцарями, тебе не нужно будет даже крепости. Просто отличный слалом на равнине, и ты непобедим!

– Попытки превзойти их численностью тоже не сработают; это големы, они никогда не устают! Господи…

Даже во время больших сражений число Стальных Рыцарей-

Големов было минимальным.

Правдой было то, что уничтожение Императорского флота нанесло удар Империи Хэйвен, выступление Стальных Рыцарей определенно стало началом войны.

Считалось, что у Королевств Арпен, или даже повстанцев, нет даже шанса против Стальных Рыцарей.

Глава 9. Появление Ордена Железа и Стальных Рыцарей 3

Регион Калламор.

Этот регион на Центральном Континенте, одаренный перспективой процветания, и там царило такое оживление, что он мог бы посоперничать и с другими регионами на севере, управлялся Дайни.

Прекрасный правитель!

Получая поддержку местных жителей, она славилась поразительной силой влияния на регион. Однако так как он находился под контролем Гильдии Гермес, там постоянно вспыхивали восстания.

— Так как мы уже вступили в войну, мы больше не можем терпеть восстания

— Я уверена, что я могу с ними договориться. Кроме того, пока они не нанесли никому серьезного ущерба.

— Я знаю, что ситуация в Калламоре лучше, чем в других регионах. Однако если мы оставим все, как есть, мы рискуем получить стремительное распространение восстаний. Центральная власть приказала нам подавить восстания, и вы как правитель обязаны подчиниться.

— …

— Я получила от вас только власть над военными силами и участием в сражениях. Я не буду вмешиваться во внутренние дела.

Джигад из Гильдии Администраторов забрал часть полномочий Дайни как правителя.

Было принято решение, что многие талантливые люди Калламора, прославленной родины отважных рыцарей, будут

включены в Императорскую Армию.

— Ух.

Дайни вздохнула, но она не могла возразить как-то по-другому.

Она заняла свое место благодаря связям и деньгам!

Да, она славно трудилось, хорошо управляя Калламором, но она получила свой пост путем назначения главой Гильдии Гермес, что означало, что у в регионе у нее было много врагов, которые завидовали ей.

Так как Калламор был стабильным регионом, Императорскую Армию не направляли в регион, и частная армия местных лордов выполняла задачу подавления восстаний сама.

— Уничтожить их всех!

— Пересекать реку Мэпон теперь запрещено. Давайте докажем, что Калламор не хуже других регионов!

Лорды и игроки Гильдии Гермес, которые никогда не подвергались никаким ограничениям, сеяли хаос.

Желая сделать что-то полезное для общества, они казнили группу восставших, иногда пороли горячку и вступали в сражения, которые им не по силам.

— Это действительно необходимо?

— Я знаю, да? Мы всегда хорошо играли, даже устраивали фестивали, да чего только не устраивали.

— Это был такой спокойный регион, свободный от каких-либо сражений… а теперь они всё разрушили.

Даже в регионе Калламор, который крепко стоял на ногах и был стабильным, словно каменный мост, глубокая вражда распространялась среди игроков, прямо как и в других регионах Империи Хэйвен.

***

— Если дело дойдет до большой войны, мы должны что-то от нее получить.

— Мне кажется, последнее время мы слишком расслабились. Нам нужно смахнуть ржавчину с наших мечей.

— Кхм. Мы не сражались за популярность. Мы также не вели бои, чтобы похвастаться перед женщинами. Мы сражались, сколько было у нас сил, потому что это смысл нашей жизни!

— Ты прав, конечно!

— Тогда давайте покажем им, что у нас есть.

МЕЧ привез в Пустынный регион всех мастеров; совместно с Воинами пустыни он собирался разыграть хорушую партию против Империи Хэйвен.

Ученики, которые уже добрались до Южного пустынного региона раньше, создавали прочную основу. Игроки, которые играли в этой зоне, быстро ответили на новость о том, что МЕЧ и мастера прибыли из Королевства Арпен.

— Ты думаешь, будет сражение?

— Система, которая существует сейчас, просто идеальна такой, какая она есть… идеальна и для грабежа.

— Ага, разграбление Великих Полей прошло очень хорошо. Даже сейчас существует много возможностей для грабежа, учитывая то, какой беспорядок царит на Центральном Континенте.

— Наверное, Императорская армия сильна, но мы можем избежать сражения, воспользовавшись мобильностью наших верблюдов.

— Я боюсь, что в системе, которая существует сейчас, будет нарушен баланс.

Число игроков Пустыни все было небольшим, и они тревожились по поводу приезда МЕЧа.

Они беспокоились, что традиция и система Пустыни, которая сложилась среди учеников, будет нарушена, но оказалось, что их тревоги напрасны.

— Мастера, вы пришли.

В Пустыне ученики выстроились в две линии с двух сторон, чтобы поприветствовать МЕЧ и мастеров.

Какая картина: все эти крепкие мужчины в кожаных одеяниях наклонялись и отвешивали низкие поклоны!

Увидев это, Сильвер, Бен и Эликс, которые состояли в партии искателей приключений, потеряли дар речи

— Прибыли еще люди, такие же как они.

— Кажется, будто там 505 человек, тех, кого искали по всему миру.

— Да, тех, у кого мышцы вместо мозгов… кхм.

Взгляд МЕЧа упал на одежду, сшитую из кожи леопардов и тигров, в которую были одеты МЕЧ и ученики.

— Эта одежда хорошо выглядит.

— Хе-хе-хе. Мы поймали их сами. В Пустыне нет ничего лучше, чем кожаная одежда. Мы и для вас приготовили такую, мастер.

Кожаная одежда в пустыне, не в джунглях!

Так как что-то в них производило впечатление, МЕЧ подумал, что это было весьма неплохим решением. Много что еще решалось между ними подобным образом.

— Должно быть у вас жесткий график. Как мы здесь играем?

— Ну, ничего особенного. Просто круши и ломай. Так как вы здесь, мы всё вам доверяем.

— Я слышал выработаете по комиссии.

— Ничего сверхъестественного. Говорят, мы спонсируем Империю Палос.

Империя Палос – сильная страна, которая пользовалась славой пустыни, ее территории занимали огромные площади. Несмотря на то, что Империя потеряла кое-какие свои земли на Центральном Континенте, она все рано занимала большую площадь пустыни, на которой располагались племена и города.

Даже кочевники и странники считались ее населением, поэтому учреждение Империи представляло собой большой квест.

МЕЧ сложил руки за спиной и довольно улыбнулся.

— Кажется, это приятная работа.

— Да. Когда я был маленьким, я вламывался в логово местной шайки с железной трубой в руке, а сейчас… Ах, извините, мастер

— Ничего, мы все были детьми. 10 – это хороший возраст, чтобы орудовать железной трубой.

— Как всегда ты говоришь мудро, мастер.

Обязанностью Второго МЕЧа была организация Воинов пустыни.

Так как он являлся лучшим учеником МЕЧ и был мастером боевых искусств в академии долгое время, справиться с Воинами пустыни не было для него сложной задачей.

Что касается игроков, им было достаточно нескольких слов.

— Покажите хороший бой.

— Д-да! Я, я буду сражаться до самого конца.

— Даже если сражение идет не в нашу пользу, пожалуйста, не бегите.

— Если мне сломают руки и ноги, я буду сражаться зубами!

Второй МЕЧ говорил мягко и уверенно, но почему-то

создавалось такое впечатление, что игроки словно вырезают его слова у себя на костях.

— Говорят, у людей есть разум, но когда они встречаются со Вторым МЕЧом и говорят с ним, в них просыпается животный инстинкт, который долгое время спал.

— Он бы убил меня, если бы я перешел ему дорогу. Он сбил бы меня без труда, и когда он начал бы поднимать руки…

— Если он ударит меня, я мертв. Это наилучший исход. Это, или стать овощем. Меня будут побеждать, пока я думаю, что я бы лучше умер.

— Это тот человек, с которым нельзя ссориться.

У Второго МЕЧа даже была девушка, но мнение людей о нем не изменилось.

Когда он улыбался, люди трепетали от страха даже еще больше.

— Что-то вас беспокоит?

— Бес-беспокоит? Ничуть! Я живу в полном комфорте.

— Если вам что-то понадобится, не стесняйтесь, говорите мне в любое время.

— Я очень, ОЧЕНЬ счастлив, спасибо!

Третий МЕЧ, Четвертый МЕЧ и Пятый МЕЧ завидовали своему лидеру.

— Он отличается от таких как мы, которые постоянно злятся.

— Да. Есть чему у него поучиться.

— А разве он не расхаживал, побивая людей, в прошлом? Он тот, кто научил меня, как правильно держать железную трубу.

— О чем ты говоришь Сачи? Я ничего такого не помню.

— Но мы учились вместе … Хорошо, тебя немного ударили

по голове в то время.

— А. Вот почему я не помню!

***

Многочисленное собрание Воинов пустыни!

Бесчисленное количество воинов рядами направлялось к южной границе Империи Хэйвен.

— Мы снова идем грабить?

— Конечно. Давайте сделаем еще один заход.

Большинство игроков, находившихся в активном состоянии, тоже присоединились.

Пустой, не прощающий ошибок Пустынный регион разительно отличался от плодородного и богатого Центрального Континента или Северного Континента.

Когда ты активно играешь в Пустыне под палящим солнцем на протяжении долгого времени, ты просто не можешь не мечтать о разграблении Центрального Континента.

— Кто капитан? Это мистер МЕЧ на этот раз, как и раньше?

— Нет. Это мастер МЕЧ.

— Очень похожие имена, но на самом деле я его не знаю.

— Он не очень известен здесь, но это очень сильный человек. Говорят, что он учил Виида драться на мечах.

— Ух… Правда?

— Да, я в этом уверен.

МЕЧ и его мастера с учениками собрали главные силы в Южной Пустыне.

= Я слышал, что получу меч, если прибуду сюда.

— Ты знаешь, как им пользоваться?

— Да, это то, чем я занимался всю свою жизнь. Это то, что должен делать каждый мужчина, чтобы защитить свое племя.

В Пустыне воины пришли к уважаемым героям, желая служить им.

Из-за суровых условий Пустынного региона оттуда выходило много великих воинов,которые зарабатывали опыт в сражениях и войнах.

Если заработать достижение в войне, то можно собрать большое войско, поэтому их военная сила была значительна, несмотря на то, что у них было небольшое население, а экономическая мощь была слаба.

Только воинов, которые собирались под знамена МЕЧа, было 500 000, поразительное количество.

— Кхмммммм.

МЕЧ и мастера чувствовали себя немного обремененными.

— В общем, жизни всех этих людей зависят от нас.

— Да, мастер.

— А что случится, если мы сразу зашвырнем их всех в драку?

— Я думаю, что всё, что здесь есть, будет разрушено.

Решающее сражение, которое определит судьбу Пустынного региона

Благодаря разграблению Великих Полей и торговле с Королевством Арпен Пустынный регион постепенно восстанавливал производство; если все эти Воины пустыни погибнут, регион пострадает от чудовищных атак, и о создании Империи Палос действительно останется только мечтать.

— Мастер, нам повернуть назад?

— Нет. Взялся за гуж, не говори, что не дюж.

Воины пустыни под предводительством МЕЧа и остальные мастера с учениками вторглись на территорию Империи Хэйвен.

Больше половины из них были кавалеристами верхом на верблюдах.

Масштабное нападение Воинов пустыни, целью которого было обойти бастионы и крепости, используя свою юркость, чтобы разграбить зернохранилища и деревни.

— Поздравляем! Вас приветствует Империя Палос!

— Добро пожаловать. Травяная Каша, Травяная Каша, Травяная Каша.

— Мы друзья Пустыни.

— Ура, Виид!

Огромные знаки и плакаты были развешаны по городу и на крепостных стенах и приветствовали МЕЧа и его Воинов пустыни.

— Что за…?

— Для нас не осталось врагов, мастер!

— Куда они ушли?

— Наверное, сбежали. Оставшиеся приветствуют нас.

Лорды Великих Полей и маленьких княжеств.

После первой волны грабежа по телевидению они увидели, как огромная Армия Пустыни собирается для второго похода.

— Кажется, они готовы еще к одному удару; что нам делать?

— Есть новости от Гильдии Гермес?

— Они сказали, что они отправляют войска защиты… но их, наверное, будет немного.

— Снова?

— Ну, они уже свысока на нас смотрят, поэтому что ты ожидал? Кроме того, так как всё забрали во время прошлого рейда, довольно предсказуемо, что они думают, что нас не стоит защищать.

Гильдия Гермес отправила около 30% своих сил на восстания и около 60% на сражение с Королевством Арпен.

Даже если воины нанесут удар по Южному Пустынному региону, сражение все равно закончится потерей территории.

Так как город не страдал от какого-либо сильного ущерба, а зернохранилища уже были по большей части истощены во время прошлой атаки, они решили, что там нечего было больше терять.

С другой стороны, чтобы защититься от нападения Воинов пустыни, защитные войска должны быть расставлены по всей протяженности территории.

Они не были заинтересованы в окружении замка или его захвате, поэтому они охватили большую часть открытого пространства.

Империя Хэйвен должна была остановить их, используя в основном кавалерию, но это потребовало бы слишком большего рассредоточения их сил, что стало бы их слабым местом.

Лафей и главы Гильдии Гермес решили сосредоточиться только на Королевстве Арпен.

Так как они не хотели делиться триумфом с Виидом, то пришли к выводу, что их стратегия будет заключаться в том, что они откажутся от южных земель.

Однако они всё еще могли бы спасти замок или город от Воином пустыни, если бы местные лорды решили сражаться изо всех сил.

— Теперь они просто жестоки. Для нас это слишком, готовиться к войне в одиночку… Они довольно ясно дали понять, что нам нужно бросить всё, что у нас есть, если мы хотим выжить.

— Они бросили нас, так почему мы должны сражаться с

Империей?

— Стоит ли нам перейти на другую сторону?

Глава 10. Появление Ордена Железа и Стальных Рыцарей 4

— Но куда нам идти? Мы так далеко от Королевства Арпен.

— В Пустыню. По слухам, которые слышал я, Пустынный регион – это еще одно место, которое полностью подчиняется Вииду.

— Да? Можешь рассказать поподробнее?

— С тех пор, как прошли квесты Нодюлля и Хильдерана, Пустынный регион добился быстрого роста благодаря Вииду, и… *шепотом, шепотом*… еще говорят, что предводители Воинов Пустыни – знакомые Виида.

— Это правда?

Таким образом, местные лорды решают оставить Империю Хэйвен.

Сейчас они приветствовали Воинов Пустыни, а сами тем временем собирались избавить от своего имущества и сбежать, если дела пойдут плохо.

— Территория захвачена!

Замок Нэдро будет включен в состав Пустынного региона.

Жители напуганы слухами о злых Воинах Пустыни.

———————————————

Общественный порядок +24

Уровень развития города -16

Религиозное влияние -25

Культура -15

Экономическая мощь -40

_____

– Территория захвачена!

Город Госам стал частью Пустынного региона.

Пока Воины Пустыни входили через главные ворота, жители воздерживались от выходов на улицу.

Даже дети были слишком напуганы, чтобы плакать, и прятались дома.

_____

Общественный порядок +31

Уровень развития города -21

Религиозное влияние 30 [2]

Культура -19

Экономическая мощь -44

_____

Госом – это мегаполис Великих Полей, население которых составляло 230 000 человек. С расширением территории Великих Полей сила, ловкость и выносливость каждого воина увеличились на 7 в качестве достижения.

МЕЧ5 и ученики, которые участвовали в квесте Правительства Империи Палос, установили на замке флаг.

— Вау, какая статистика…

— Она вообще принесет какую-нибудь пользу?

— Виид всегда говорил, что в конце концов все попадает в статистику.

— Ну, если наш самый младший сказал так, тогда, должно быть, это правильно.

МЕЧ и МЕЧ2 так сильно верили в Виида; они даже отдали бы ему свои самые драгоценные мечи, если бы он попросил.

— Второй, благодаря нашему Малышу, я думаю, что я могу жениться, если все пойдет хорошо. Я даже не знаю, существовал бы этот мир, если бы не он; Я отношусь к тем людям, для которых даже найти пульт от телевизора – это уже слишком сложно.

— И я такой же, мастер.

— Было бы чудесно, если бы наш Малыш смог провести мою свадьбу, да?

— Мы определенно должны дать ему эту роль, да.

Если Виид будет вести свадебную церемонию в реальном мире, возможно, телерадиокомпании захотят там присутствовать, чтобы провести прямой эфир.

Если свадьба пройдет в Королевской Дороге, на торжество во Дворец Земли можно будет пригласить сотни тысяч людей.

— Кстати, теперь, когда мы завоевали эту землю, как мы будем ей управлять? Лорды сдались, но мы не можем оставить наши войска здесь.

— Да, действительно мало что изменится, когда мы уйдем.

— Тогда какой смысл в завоевании?

Поэтому, ведя этот разговор, МЕЧ и МЕЧ2 поняли, что им нужно справиться с чем-то очень важным.

Характеристики Воинов Пустыни говорили о том, что они не были привязаны к какой-либо территории или границам.

Когда их войска передвигались словно ветер, они не так много могли сделать, даже если города и замки, которые сдались им, воссоединились с Империей Хэйвен.

Конечно, лорды Империи Хэйвен имели это в виду, когда решили сдаться так просто.

— Я думаю, у меня сейчас заболит голова. Давайте спросим об этом Виида.

— Хорошая идея.

Они кратко рассказали Вииду в сообщении о сложившейся ситуации и ждали ответа.

На самом деле то, что для них являлось неразрешимой головоломкой, Виид смог решить за 15 секунд:

— Виид: Вам нужно сражаться как Воины Пустыни.

— Как Воины Пустыни?

– Виид: Когда я основал Империю Палос… кхм… Вы можете сказать, что я был довольно жесток, хотя всё это потому, что я путешествовал во времени, конечно.

— Да, я видел. Ты уничтожил практически всех.

Это был один единственный случай, когда почти открылся настоящий характер Виида, так как была трансляция.

Виид был игроком Королевской Дороги, и им теперь восхищаются как мудрым королем или великим путешественником, но во времена Магического Континента он был неповторимым тираном. Его жестокость была направлена на престижные гильдии с плохой репутацией, что и позволяло ему поддерживать свою популярность среди простого народа. Он был тем, кто мог сразиться с гильдиями ради простых людей.

— Виид: Поднимите вашу армию. Силой завербуйте солдат из сдавшегося региона. Вам нужны все, кого вы только сможете привлечь, например, простых жителей, которые хоть немного владеют мечом, или кузнецов.

— В этом нет ничего невозможно, но у нас и так большие войска.

– Виид: Так как территория, на которой вы вынуждены

сражаться, обширна, чем больше у вас будет, тем лучше. Подумайте об этом; еще даже будучи детьми, мы знаем, что 10 человек лучше, чем 5, когда мы играли в войнушку.

— Это правда. Хмм.

– Виид: Когда лорды сдадутся, заберите их войска и продолжайте поднимать свою армию. Остальным будет сложно противостоять вам.

— Потому что наши войска намного больше.

– Виид: Правильно. Как только вы пройдете через Великие Поля, Империя будет активно стараться остановить вас, потому что это означает, что весь Центральный Континент в опасности. И тогда вы просто должны беспощадно грабить и забирать боеприпасы, и продолжайте сражение, не отпуская свои войска.

— Хмм.

Мысленно МЕЧ представил большие перспективы.

Империя Хэйвен.

И дикие Воины Пустыни, разграблявшие такую мощную Империю!

— Думаю, это довольно круто, да?

Эту перспективу реальность когда-то рисовала Виду, когда он был Великим Королем Пустыни, и когда его подвиг стал известен благодаря трансляции, многие мечтали о таком же поступке.

— Звучит весело.

– Виид: Да. Ну, если мы проиграем сражение, то это конец для нас, но что там терять? Взялся за гуж, не говори, что не дюж.

***

Виид не собирался останавливаться только на управлении МЕЧом и учениками с тыла, когда дело дойдет до сражения с Империей Хэйвен.

— Не ждите войны, чтобы совершить прорыв… но тем не менее, я тот, кто атаковал Империю.

И война не закончится так просто.

— У нас есть довольно неплохое представление о военной силе Империи Хэйвен и Гильдии Гермес. Конечно, будет еще много секретного оружия, как например Стальные Рыцари…

Виид думал, что у него тоже было бы несколько тайных ресурсов, если бы он был главой Гильдии Гермес.

Они обладали огромным количеством денег, организацией и информационной сетью, которая покрывала весь Центральный Континент, поэтому было естественно, что они защищали свою военную мощь, используя всё, что только могли, включая квесты и прочее.

Никому не показалось бы странным, если бы они тоже обладали какой-нибудь непонятной силой, как например Отряд EBN.

— Так сколько у них секретных оружий? 2? 3? Кажется, это слишком мало. Может быть, 8-10? У них не было времени подготовить так много, когда Центральный Континент был объединен.

Квесты всегда выявлялись искателями приключений и землекопами.

У некоторых игроков были узкоспециализированные профессии и слава, как у Виида, но такие квесты и скрытые навыки, которые могли повлиять на весь континент, встречались не часто.

— Скажем, 5. Наверное, они подготовили примерно такое количество. И Стальные Рыцари – одно из их тайных оружий.

Такой сообразительный парень; наверное, он мог бы правильно угадать, сколько палочек для еды остается у Лафэя после доставки из китайского ресторана.

— Количество игроков Гильдии Гермес… приблизительно

равно 752 300, как указано на сайте гильдии. А у Императорской Армии 3 000 000 людей.

С точки зрения того, кто управляет Королевством, это были до смешного большие войска.

Но плохо то, что в это количество не входило число войск, которые были личными войсками лордов.

— Благодаря жертве Со Юн, обстоятельства складывались благоприятно. Им нужно было разместить около половины своих войск в крепостях или замках, чтобы защиты собственных земель. Остальных мы отправим на войну.

Виид рисовал в голову большую картину.

Императорская Армия обладала самой большой военной силой.

Даже после того, как были раскрыты такие тайны, как Отряд Стальных Рыцарей, интерес Виида особо не угас.

Королевство Арпен, воины Южной Пустыни и повстанцы. Он хотел собрать их всех в одну команду и поохотиться на землях Империи.

— Но с первого удара не падает высокий дуб. Я затаил обиду еще с тех самых пор, когда они захватили для себя весь Центральный Континент; и держу пари, есть и другие, которые чувствуют то же самое.

***

Элитные войска Империи Хэйвен собиралась в регионах Хёрфэн и Лидум.

40% региона Хёрфэн было уже завоевано игроками с севера, и в регионе Лидум происходила операция по высадке десанта.

— Мы прибыли в Лидум. Всем сойти с корабля!

— Ваау… так это и есть Центральный Континент!

— Посмотри на эти пляжные домики. Они красивые.

— Теперь я понимаю, почему все говорят о Центральном Континенте.

В отличие от десанта, который высаживался, параллельно участвуя в жестоком сражении, поддерживающимся с обеих сторон, игроки с севера сходили с огромного парусника довольно неторопливо.

После высадки они заглянули в местные магазины на берегу, наслаждаясь шопингом и разглядыванием товаров.

Линкоры и караки были украдены у Империи Хэйвен и использовались еще и для транспортировки игроков с севера.

— У нас есть корабль, на котором плыть одно удовольствие! Никакой качки на волнах. Доставим в Литум всего за 7 золотых!

— Отправляемся через 30 минут. Вы можете пообедать в бухте Радек на Центральном Континенте!

— Все кому нравятся свежеприготовленное сашими, поднимайтесь на борт! Навык рыболовства нашего капитана на среднем 7 уровне! Он может поймать практически всё, кроме Кракена!

Торговцы и искатели приключений хорошо зарабатывали на перевозке игроков с севера.

Кроме того, они могли сколотить состояние, перевозя еду и другие товары для торговли в больших количествах и продавая их.

Из-за участившихся восстаний добыча полезных ископаемых, сельское хозяйство и даже производство товаров в Империи Хэйвен терпели убытки.

На самом деле даже несмотря на то, что не было никакого дефицита товаров первой необходимости, цена на продукты и другие базовые товары поднялась на 30%

Большинство городов на Центральном Континенте закупали товары у Королевства Арпен по высокой цене, и с добавлением преимуществ в виде спецпродуктов торговцы могли сорвать джек-

пот.

Для торговцев, гонящихся за прибылью, это было хорошей возможностью заработать огромное богатство и обеспечить коммерческий рост, продавая припасы Королевства Арпен Империи Хэйвен.

— Итак это игроки с севера…

— Жизнь закипела. Хорошо, когда здесь больше людей.

Игроки Центрального Континента приветствовали новых людей.

Когда Королевство Арпен получило контроль, налоги были снижены почти на половину от первоначальной суммы; помимо официальной налоговой ставки удерживались еще и разнообразные добавочные сборы и государственные эксплуатационные издержки, торговые сборы.

Прибыль была бы в несколько раз больше, если бы Империя не уменьшила налоговую ставку, но даже в нынешней ситуации прибыль была огромной.

— Травяная Каша, Травяная Каша, Травяная Каша!

Игроки Центрального Континента охотно присоединялись, повторяя слова "Травяная Каша".

— А мы какая каша?

— Ну, я люблю Бамбуковую Кашу…

— Но так тяжело пройти процедуру вступления. И было бы здорово, если бы мы сами что-нибудь придумали.

— Говорят, существует около 130 групп каш в Культе Травяной Каши. Найдутся ли новые названия, которыми мы назвать себя?

— Эм… Как насчет Цветочной Каши?

— Цветочная Каша?

— Да, невысокая травка и цветы, цветущие на земле… Это так гармонично. Да и красиво.

Начало Армии Цветочной Каши было заложено несколькими игроками Центрального Континента!

В волосы они вставили цветы, чтобы показать принадлежность к группе Цветочной Каши.

Буквально за несколько часов или за день армия Цветочной Каши значительно увеличилась в размере, и все в регионе Лидум ходили с цветами в волосах.

Эльфы и феи демонстрировали свою приятную красоту, украшая волосы цветами, но проблема заключалась в том, что даже высокие варвары или мускулистые воины носили цветы в волосах.

В регионе Лидум была маленькая деревня рыбаков под названием Брундельгейм; 7 игроков-новичков 70-ого уровня пришли с севера в эту деревню, и к тому же вечеру атмосфера во всей деревне полностью изменилась. Теперь абсолютно все из тысячи игроков этой деревни в волосах носили цветы.

— Поэтому

— Так вот каково это ощущать себя частью Культа Травяной Каши. Чувствовать какую-то связь с кем-то, кто совершенно от тебя отличается.

— Мы не одни. Мы все живем вместе.

Глава 11. Освобождение Свободного Города Сомрен 1

Покорение Императорской Армией региона Риттен возглавлялось Трэкисом Завоевателем из Третьего Легиона.

— Мы уничтожим его полностью за неделю. Мы не только вытесним Королевство Арпен с этой земли, но и, как только появится возможность, мы захватим его в ответ, — заявил Трэкис своему командному составу.

Элитные войска Третьего Легиона из 250 000 солдат составляли базу армии, которой он управлял. Кроме этого из соседних городов было собрано подкрепление из 100 000 солдат.

Всего в их мощных войсках было 450 000 солдат! И еще было не менее 50 000 Стальных Рыцарей, идущих за ними.

— Предполагаемое количество игроков с севера, которые высадились в регионе Риттен, — один миллион.

— И сколько человек из них достигли 400 уровня и выше?

— По нашим предположениям, около 5% от общего количества.

Потоком шла информация от тайных агентов, работающих в регионе Риттен. Гильдия Гермес активно использовала тайных агентов во время завоевания Центрального Континента; больше сотни из них были отправлены в регион Риттен, поэтому, естественно, любая информация поступала от них мгновенно.

— Мы можем просто растоптать их прямо сейчас…

Трэкис был одним из игроков, входящих в первую двадцатку Королевской Дороги, но он взял немного времени, чтобы всё хорошенько обдумать, прежде чем вступать в сражение.

— Если судить только по боевой силе, они не смогут составить даже 10% нашей военной силы.

Он был очень уверен в их победе, пока смотрел трансляцию того, как экспедиционные войска не так давно пытались завоевать Дворец Земли. Но видя, как погибла огромная армия, когда на нее обрушился замок, Трэкис был сильно удивлен; невероятный поворот в такой драматический момент.

— Вмешательство Виида вероятно, как никогда ранее. Также будет подключаться всё больше игроков с севера… Тогда ответ – молниеносная война; не давайте им время подготовиться.

Ирэкис подумал, что ситуация осложнится, если сражение затянется. Тем не менее, он заботился о том, чтобы не выдать эти размышления во время интервью с телерадиокомпаниями.

— Виид или игроки с севера? Они ничто.

— Кажется, ты очень уверен в исходе сражения.

— Конечно, уверен. Мы идем туда сражаться. Мы идем туда, чтобы растоптать их.

О боевом духе солдат, так же как и о своей собственной популярности, он решил приукрасить.

На Е-Сэл, региональный репортер CTS Media с необычным выбором расы в виде медведя, улыбаясь, спросил его:

— Сражение между Виидом, Богом Войны, и вами мистер Трэкис – естественно, что этого события все очень ждут. Вы хотите сразиться, если будет бой один на один с Виидом?

-…

Этот вопрос заставил Трэкиса взять паузу.

"Сражение один на один?"

Он должен был быть осторожен; если он скажет да на интервью, тогда может возникнуть ситуация, в которой он будет вынужден встретиться лицом к лицу с Виидом один на один. На кону будет не только его жизнь, но и весь Третий Легион может потерпеть поражение еще до того, как разразится настоящее сражение, если всё пойдет не так.

— Это довольно неприятно…

— Его мозг работал так, словно его только поймали на воровстве. Да, он являлся одним из топовых игроков Королевской Дороги, но тем не менее, он скорее бы избежал дуэли с Виидом; умение сражаться этого человека сложно было предсказать, исходя из обычных стандартов. Он стал необычайно сильнее и, например, мог вызывать катастрофы или изменять расу или облик. Были даже слухи, что он может останавливать время.

— Это было странно. Я точно помню, что моего навыка должно было хватить для того, чтобы поразить его, но вместо этого это меня убили в следующую же секунда.

— Умение телепортироваться на небольшие расстояния? Но всё было немножко по-другому. Обычно такая атака не поражает тебя в тот момент, когда ты движешься.

— Даже если ты сможешь нейтрализовать его магию, это бесполезно; ты не сможешь заблокировать эту особую технику передвижения, не важно, что ты делаешь.

Такие комментарии в унисон оставляли игроки Гильдии Гермес, которые сражались с Виидом лицом к лицу. Они все были сильно по-своему, но их общее чувство сводилось к тому, что Виида можно было сравнить с миражом, до которого ты никогда не доберешься.

— Сражение с Виидом? Я должен сказать, что это интересная мысль. Однако как главнокомандующий, я боюсь, я не могу беззаботно бросаться в сражение, когда впереди такая важная битва.

— Ах, да, понимаю. Это уже будет через чур, сражаться с мистером Виидом напрямую.

— Нет, я не имел в виду…

— Тогда вы примете вызов, если Виид позовет вас на дуэль?

— …

***

Императорская Армия Империи Хэйвен под предводительством Трэкиса двигалась быстро, днем и ночью.

— Идем быстрее, вперед!

Войска Третьего Легиона были облачены даже в специально разработанные доспехи; эта экипировка улучшала сопротивление капризам природы во время катастроф и доводила до максимума продолжительность жизни солдат.

— С этим мы можем не бояться смерти от природных катастроф до определенной степени. Кроме того, не существует таких факторов, которые увеличивают наносимый ущерб в море…

— Трэкис нанял огромное количество разведчиков, готовясь к засаде. Войска по возможности обходили такие районы, как ущелья, реки и болота, даже если им приходилось сделать крюк. Воспользовавшись преимуществом своих лошадей и повозок, они попытались компенсировать длину пути скоростью. Так как там, в середине, установлены еще и ворота для телепортации, они прибыли на границу с регионом Риттен всего лишь через два дня после того, как ушли из центра Империи Хэйвен.

— Разрушенные деревушки можно будет восстановить позже; мы продолжим на полной скорости продвигаться в Шелджум, сердце региона Риттен.

Игроки с севера уже завоевали Шелджум, который когда-то был столицей старого Королевства Риттен.

Если точнее, слово "завоевали" не совсем подходит, потому что сотни тысяч игроков с севера приблизились к Шелджуму.

— В конце концов, настал день отплатить Виниду за его доброту.

… и один из игроков раньше был кем-то наподобие старейшины города Шелджума.

Мандол!

Он однажды просил Виида сделать скульптуру его нерожденной дочери. Он хотел заплатить любую цену, но стоимость комиссии составляла 1 медная монета.

— Он не даст подобной информации утечь, и он обежал, ведь так?

Мандол был встревожен, но он ожидал завершения работы.

Эта скульптура в одну медную монету получилась сказочным произведением, изображающим жизнь его дочери.

В Море был даже построен художественный центр, а Мандол остепенился со своей женой в Королевстве Арпен. Он был первым, кто выступил вперед и взял на себя ведущую роль, когда Культ Травяной Каши начал свой поход.

— Пойдемте! Отомстим Гильдии Гермес!

Когда Мандол занял место в первых рядах, молодые игроки Травяной Каши испугались.

— Кто этот мужик? Мне страшно…

— О, он выглядит пугающе…

Мандол, который вселял страх даже в своих союзников просто из-за своего устрашающего вида.

Когда он прибыл в свой старый дом Шелджум, многие игроки в этом городе вышли добровольно, чтобы поприветствовать его.

— Дорогой господин Мандол!

— Вы наконец приехали. Я ждал.

Несмотря на свою внешность, Мандол был добрым и внимательным к другим человеком. По всему Шелджуму были игроки, которые играли в Королевскую Дорогу и поднимались по уровням вместе с ним, или которые были перед ним в долгу.

— Если Мандолу понадобится помощь, тогда мы, конечно, будем там ради него.

— Да. Нет ничего плохого в том, чтобы Королевство Арпен взяло регион под свой контроль.

Когда уже можно было заметить признаки мятежа среди игроков Шелджума, Вегус, правитель города, решил открыть главные ворота замка и сбежать под покровом ночи. Официально это событие называли падением офицера, получившего свой пост благодаря деньгам и связям, но на самом деле это было спланировано Гильдией Гермес.

— Мы не должны допустить, чтобы война затянулась; нам нужно усмирить всех повстанцев одновременно, чтобы показать им мощь Императорской Армии, и нам нужно сломить Королевство Арпен.

Таким образом, они решили пока дать им врагам завоевать Шелджум, столицу генерал-губернатора, без кровопролития; план заключался в том, чтобы собрать всех игроков с севера в одном месте и уничтожить их за одно единственное нападение!

— Мы должны удостовериться, что все дырки закрыты так, что и мышь не проскочит.

Когда речь зашла об засаде, полное уничтожение обороняющихся войск внутри замка показало бы насколько велика разница в военной силе между двумя сторонами.

Осада Шелджума!

Забрезжил рассвет, знаменуя день битвы между Императорской Армией Империи Хэйвен и игроками с севера.

***

— Вау… Посмотри на все эти палатки.

— Это величие Императорской Армии. Должен сказать, это действительно удивительно.

Игроки с севера выстроились вдоль крепостных стен Шелджума.

Несмотря на то, что было видно палатки Императорской Армии, которых было более 10 000, атмосфера в войсках была на удивление спокойной.

— Давайте просто пойдем и хорошенько поедим.

— Хорошая идея. Если мы умрем, то умрем, правильно?

Эти игроки с севера даже не боялись поражения; это был не кто иной, как передовой отряд Культа Травяной Каши!

Основные силы двигались вниз от границ с Империей Хэйвен, мало-помалу.

— У нас мало камней!

— Неподалеку есть гора, которую мы можем использовать как каменоломню?

— Есть одна примерно в двух километрах отсюда. Около реки тоже много камней.

— Тогда пойдемте и выкопаем их!

Основные силы Культа Травяной Каши во время похода даже укладывали дорогу, ведущую к Империи Хэйвен.

Если бы Виид открыто предложил завоевать Империю Хэйвен в первую очередь, он мог бы легко сформировать экспедиционные войска из более чем 10 миллионов людей. Так как новости о жертве Со Юн уже далеко распространились среди людей благодаря трансляциям, более половины всех игроков с севера в гневе направлялись на юг.

Так как они отправлялись, разделившись на тысячи маленьких групп, было невозможно узнать их точное количество. Их архитекторы по пути даже укрепляли маршрут движения, выкладывая камнями дорогу, чтобы обеспечить основным силам возможность быстро продвигаться.

— Ничего страшного, если мы умрем. Но мы передовая освободительная армия, борющаяся с Империей Хэйвен.

— Да, ты прав.

— Держу пари, наша жертва войдет в историю всей Королевской Дороги.

Кроуэры, игроки, находившиеся на последних уровнях 4-ой

сотни, разговаривали со своим товарищем Зенталом у крепостной стены.

— Нет никакого шанса выиграть это сражение.

Тем временем в Центре Культа Травяной Каши по стратегии действий в чрезвычайной обстановке анализировалось сражение против Империи Хэйвен.

Постоянно наблюдая за состоянием военной силы обеих сторон, они пришли к выводу, что было бы сложно защищать занятые территории только силами передового отряда до того, как основные силы присоединятся к ним.

Младший лейтенант, которого выгнали из Армии Кореи после того, как он попался на деле о взятке, связанном с ингредиентом, которыё использовался в питании, озвучил свое мнение.

— Лучше всего было бы оставить Шелджум и отступить на время. Даже если это означает, что нам нужно отдать победу Гильдии Гермес.

Он также объяснил разницу в силе двух сторон игрокам-представителям Шелджума.

— Похоже, это запланированный ход, что Третий Легион идет в это же место сразу после того, как Гильдия Гермес бросила Шелджум. Нам нужно отступать.

Передовой отряд Культа Травяной Каши и Мандол были полны решимости не следовать этому плану.

— Мы не собираемся отступать.

— Но это безумие!

— Травяная Каша – легенда. Травяная Каша! Травяная Каша! Травяная Каша!

Основу этого передового отряда составляли фанаты Травяной Каши; они не хотели отступать еще с того момента, когда они ступили на Центральный Континент.

Мандол тоже улыбнулся.

— Будет весело, сражаясь в свое собственное удовольствие. Я присоединюсь к ним.

— Мистер Мандол…

— Никто никого не принуждает присоединяться. Те, кто не хотят участвовать в сражении, могут какое-то время не выходить онлайн в Королевскую Дорогу или уйти из Шелджумаю Те, кто решил остаться, пожалуйста, не обвиняйте их. Мы делаем это потому, что этого требуют наши сердца.

После речи Мандола игрокам Центрального Континента непросто было сделать выбор.

Так как они были игроками высших уровней, смерть была для них большой потерей. Но их гордость была бы уязвлена, если бы они решили бежать, зажав хвост между ног.

— Значит, мы козлы отпущения… нет, не козлы отпущения. Я умру как воин, сражаясь против Империи Хэйвен.

— Для меня будет настоящим наслаждением сражаться вместе с вами.

Около половины игроков Шелджума высших уровней решили присоединиться. Как только они приняли решение отдать свою жизнь, единственная мысль, которая у них осталась, была надеждой на то, чтобы сражаться без сожалений.

***

— Осада Шелджума началась.

— Императорская Армия Империи Хэйвен лезет на крепостные стены.

— Осадные орудия. Используются Огненные телеги и Ледяные катапульты.

— Посмотрите на эти огненные шары и на ледяные осколки размером с дом; ими стреляют издалека и даже пробивают дома в город, закидывая их через крепостные стены!

— Эти орудия не использовались со времен завоевания Центрального Континента.

— С каждым выстрелом из Огненных телег десятки игроков с севера погибают.

Большинство телерадиокомпаний, относящихся к Королевской Дороге, передавали кадрый осады Шелджума.

Империя Хэйвен против Королевства Арпен!

Телерадиокомпании не могли проигнорировать это событие, особенно когда сам Виид мог присоединиться к сражению, и зрители тоже было очень интересно.

Виид вздохнул.

— Им было бы лучше оставить Шелджум…

Его умения ваять природные бедствия было бы недостаточно, чтобы смести всю Императорскую Армию с обычной равнины.

Большую разницу в военной мощи можно было преодолеть с помощью активного применения скульптурного воскрешения или навыков оживления, но это означало бы потерю 20 уровней в каждой битве; с такой ситуацией не мог справиться даже некромант.

Даже без Виида передовой отряд в Шелджуме изо всех сил будут стараться сражаться с Империей, и их уничтожат.

— Гильдия Гермес, наверное, устроит пирушку после того, как убьет всех игроков с севера и игроков Шелджума.

В трансляциях событие преувеличивали и тоже преподносили как великое поражение Королевства Арпен или игроков с севера.

Виид хотел получить что-то взамен Шелджума.

— Близок локоть да не укусишь, будьте уверены, я укушу.

Он уже связался с некоторыми из своих знакомых, которым он доверял, и парой игроков, которые активно играли на

Центральном Континенте.

Прибыли Цалис из Гильдии Черного Льва и Роам из Гильдии Роам, приведя с собой все свои войска, как только они получили нашептанное сообщение от него.

Место, где они собирались, представляло собой объединенный регион Бриттен; это была стратегически важная зона, в которой сосредотачивалось 30% экономического блока Версальского Континента, свободный город, который стал центром торговли.

Внутри подземной канализации, темнице, предназначавшейся для запугивания игроков приблизительно 35-ого уровня, Виид встречался с тысячью игроков высших уровней.

Они забрались в самую глубокую часть канализационной темницы, кишащей тараканами размером с кулак.

— Мы собираемся взять город Сомрен.

— Хммм.

Роам и Цалис просто, молча, слушали его.

Возможно, они для них это было сложно понять, но в любом случае, свободный город Сомрен звучал как большая игра.

— Взять Сомрен… имея всего лишь тысячу солдат?

— Сколько здесь войск? Достаточно много, насколько я знаю. Несомненно, больше сорока тысяч.

Оба игрока, слава которых не может сравниться ни с чьей на всем Центральном Континенте, хранили молчание, остальные даже не смели задавать вопросы.

Они так о многом хотели спросить, но этот план был разработан самим Виидом.

— Он точно что-то задумал.

— Наверное, он приготовил много тузов в рукаве, о которых не рассказал нам. В конце концов, он легендарный герой,

которого еще никто никогда не побеждал.

— Он хочет оставить Шелджум, чтобы сконцентрироваться на этом плане; должно быть, он грандиозный! Для меня это такая честь участвовать в этом сражении. Я расскажу об этом своей девушке и родителям, когда вернусь.

Тысячи солдат было недостаточно даже для того, чтобы просто напугать Гильдию Гермес своим существованием, и их боевая мощь тоже определенно была недостаточной.

Людей, таких как Пэйл, Питон и Ромуна, тоже пригласили присоединиться, после того как он с ними связался.

— Вы хотите поохотиться около недели?

— Н, нет…

— Я хотел сказать, я собираюсь сразиться с Гильдией Гермес в Бриттене.

— Оу, в таком случае Ты можешь рассчитывать на меня…

В тот момент, когда вся их надежда готова была вот-вот иссякнуть, их соблазнило это предложение, и они решили участвовать.

Опытный Краб тоже прятался в темноте, слушая Виида.

— Первый пункт нашего плана берет свое начало на Центральной Площади Сомрана. Там много кочевников.

— Хмм.

Игроки, собравшиеся внутри темницы, кивнули. Все присутствующие были игроками из элиты, и они находили приблизительно на 500 уровне или выше; они были знакомыми Виида или лучшими членами Культа Травяной Каши. Они тоже уже бывали в свободном Городе Сомран до того, как Империя Хэйвен объединила Центральный Континент, поэтому они знали, насколько процветающей территорией был этот город. Объединенный регион Бриттен был самым сердцем Центрального Континента, который контролировал его экономику.

— По определенным причинам я расскажу о втором и третьем пункте, когда придет время.

— Ммм.

Предложение Виида было принято; не было ни единого возражения.

Глава 12. Освобождение Свободного Города Сомрен 2

Шуууууух!

Игроки вошли в свободный город Сомрен через телепортационные врата.

— Цветы! Подходи, покупай! Их можно даже съесть, если вы голодны.

— Невероятно дешево! Если не нравится перекусывать хлебом, пока ходишь по подземельям, попробуй эти морские водоросли. Свари и съешь. Полезны для здоровья и ускоряют восстановление жизней и здоровья!

— Кому нужна профессиональная помощь в починке сломанных железных мечей? Плата только за ремонт, никаких дополнительных взносов!

— Продаю скульптуры! Точно такие же, как делал Виид! Они послужат отличным подарком. Всего лишь 1 золотая, и скульптура ваша!

Игроки проходили мимо торговых лавок и собирались на Центральной Площади.

Экономический рост региона Бриттен был основан на свободной торговле, высокоразвитой промышленности и туризме. Так как город процветал, там все еще было много игроков, которые активно играли в этом регионе, в том числе и новички.

— Хмм. Это…

Несколько игроков нашли кое-что, что их заинтересовало, но решили пройти мимо.

Много игроков вели бизнес на этой площади, и все из них смотрели трансляции по кристальным шарам; они наблюдали за

сражением, которое происходило в далеком Шелджуме.

— Ух ты… Посмотрите на эту Армию Империи Хэйвен. Их материальное превосходство просто подавляющее.

— С помощью только осадных орудий они превращают всё в горы булыжника. Люди не могут даже попытаться сбежать.

— Похоже, они были настроены очень решительно, чтобы осложнить положение повстанцев, когда готовились к этой к этому сражению. Тем не менее Виида не так легко победить.

— Сражение между Виидом и … Это будет так захватывающе, если это снова повторится.

Игроки на площади друг с другом обсуждали происходящее на экране их кристальных шаров.

В ресторанах города, а также дома, множество игроков наблюдало за сражением в Шелджуме по кристальным шара. В этот момент, наверное, даже те, кто был в подземелье, сделали бы перерыв в своей охоте и посмотрели бы трансляцию.

Общественность думала, что Королевство Арпен и Империя Хэйвен затеяли серьезную полномасштабную войну; на самом деле это был замысел именно Калькуса, когда он приказал своему Третьему Легиону выступить.

— Давайте займем позицию и подождем.

— Эм. Ладно.

Игроки, которые прибыли через телепортационные врата, ждали в разных уголках площади, согласно их намеченному плану. Каждый раз, когда приходили новые игроки, телепортационные врата начинали вспыхивали светом. Так как свободный город Сомрен был достаточно оживленным местом, в этом не было ничего необычного. Тем не менее, игроки, которые присоединялись к великому плану, старались не навлечь на себя подозрения и обходили эти несколько врат, прежде че присоединиться к остальным.

Несколько игроков, включая Виида и его отряд, прибыли в Сомрен, используя навык телепортационной живописи Юрина.

Одного взгляда на город было достаточно, чтобы удостоверить в его невероятном процветании; оружие и доспехи были сложно устроены и выполнены очень качественно. Также там был широкий выбор и других высококлассных товаров. Торговцы могли сколотить приличное состояние, покупая товары в Сомрене и продавая их в отдаленных регионах.

— В этом регионе около 53 000 воинов. Проблема в том, что у Гильдии Гермес маловато участников – около 4000 игроков входят в эту гильдию. Однако мы точно не знаем точно, сколько их сейчас может быть в этих окрестностях.

Пэйл взял на себя роль разведки; он смог заполучить информацию, которая была у телерадиокомпаний с помощью Мейрон, и ему также удалось связаться с Дариусом.

Отчаявшись показать себя Виииду с лучшей стороны, Дариус пытался добиться признания, одаривая своих коллег подарками.

— Выслеживают жертву, пробивают броню, перелетают на большие расстояния, взрываются… Ты уверен, что ты можешь отдать мне эти хорошие стрелы просто так, бесплатно?

— Конечно! Хе-хе-хе. Хорошее оружие узнает свое мастера, ты же знаешь. Даже в Гильдии Гермес мало кто использует стрелы такого плана.

— Спасибо, мистер Дариус.

Когда-то Пэйл проходил квест вместе с Дариусом, когда он был в Королевстве Розенхайм, но он сначала не узнал Дариуса, встретив с того времени уже так много людей.

— Но, я должен был тебе сказать, у меня нет таких больших полномочий.

— Но ты один из ближайших сторонников Виида! Ха-ха!

— Ну, я не говорю, что я не его ближайших сторонник, но я больше раб, чем друг.

— Какая разница!

Он принял подарки, не задумываясь о том, что это могли быть взятки.

— Значит, он хочет стать лордом? Эх… Я не думаю, что я смогу как-то повлиять на сложившуюся ситуацию. Я просто приму то, что дают.

Но рассказывая эту встречу с Дариусом Виду, он вспомнил.

— Хах… Так это был ОН.

— Да. Я думаю, это тот болван, которого мы встретили.

Судьба не так часто сталкивала их с Дариусом; да, они были не в самых хороших отношениях, когда исследовали Остров Хэйвен, но настоящей проблемой были МЕЧ и его ученики.

— А они не разозлятся, если мы примем мистера Дариуса как лорда?

— Ну обычно они не долго обижаются.

— Даже если…

— Наверное, с ним всё будет нормально после того, как он пару месяцев будет сталкиваться с трудностями. Лучше всего для него вообще избегать с ними встречи, но мы не должны сильно о нем заботиться.

— …

Пэйл проникся большей жалостью к Дариусу.

"Сейчас им будет управлять мистер Виид, когда он уйдет из Гильдии Гермес. Я действительно даже не смею сказать, что лучше".

С тех пор он регулярно связывался с Дариусом, получая информацию о том, что происходит в Гильдии Гермес, или о том, где расположены войска. Такая информация со временем могла немного меняться, но информация о количестве войск, которые собираются разместить, все равно была достаточно точной.

— Всего 53 000 солдат. Если мы предположим, что половина

членов Гильдии Гермес неподалеку, тогда их будет 2 000 человек, или 3 000, если нам не повезет.

— Да.

— Тогда…

Рассыпавшиеся по площади игроки ждали дальнейших команд от Виида; через его ближайших соратников его слова передавались ко всем остальным челнам группы по каналу связи.

Второй, третий и четвертый пунткты.

Они с нетерпением ожидали услышать идеальный план вторжения в свободный город Сомрен.

— Теперь, когда мы все здесь собрались, давайте отправляться в поход в замок лорда.

— … Прощу прощения?

— И всё?

Увидев смущение на лицах игроков, Виид достал большой ящик из рюкзака.

— Вот. Я дам вам вот это.

На долю секунды им показалось, что он действительно что-то приготовил

— Это осадное оружие?

— Нет, слишком маленькие. Может быть, легендарное магическое оружие?

— Он даст нам какие-то предметы невероятной силы?

Оказалось, что то, что Виид раздал игрокам было флагами, сделанными из ткани; на каждом из них было изображение прекрасного луга и городов. Так как у Культа Травяной Каши не было официального флага, на картинке были изображены города севера. Эти флаги сшили два портных, которых бессовестно эксплуатировал Манауэ.

— И что, черт побери, нам с этими флагами делать?

— Мы будем маршировать с ними в руках.

— Что?

В этих кусочках ткани не было ничего необычного, но как только флаги подняли в воздух, игроки по какой-то мистической причине, сразу их узнали.

— Подождите… а это… Культ Травяной Каши?

— Это флаг Культа Травяной Каши!

— Почему они здесь…? Подождите, это мистер Виид! Бог войны!

Громко закричало несколько торговцев, обравшихся на пощади.

Мгновенное подозрение запало в сердце Пейл и Ромуны.

— Даже у меня не всегда получается узнать его, потому что его лицо невыразительное, а я его вижу часто. Как они смогли узнать его так быстро?

— Это так странно. Всё, что мы делаем, это несем несколько флагов, на которых нарисована какая-то трава. Как они так быстро связали это с Культом Травяной Каши, когда у нас даже нет официального знамени?

Даже не позаботившись о том, чтобы проверить, кем же были эти торговцы, люди засуетились, узнав о появлении Виида, и на площадь быстро стали стекаться игроки.

Стали собираться игроки, которые торговали или смотрели трансляцию по кристальным шарам в тавернах.

— Вау… Это действительно Виид! Я думал, ты будешь в Шелджуме.

— Мистер Виид! А вы правда мистер Виид? Я был неподалеку, когда вы получили квест от Ордена Фреи.

— Поприветствуем все великого Виида!

— Да здравствует Королевство Арпен!

В Сомрене популярность Виида была действительно на высоте. Для многих игроков из свободных городов, Виид был просто героем и примером для подражания.

— Что это? Что происходит?

— Я не понимаю. В засаде не будет никакого смысла, если нас вот так раскроют.

Только игроки, которые доверяли Виду и следовали за ним, были ошарашены таким поворотом событий, произошедшим всего за полминуты.

— Теперь эти скульптуры всего лишь по 50 золотых каждая! Количество товара ограничено! Только первые три покупателя получат скульптуры!

— …

Он даже начал продавать свои штампованные скульптуры, пока не распространилась информация о его появлении.

Если вы думаете, что продвинутому скульптору не подобает продавать работы по дешевке, чтобы заработать пару монет, вы очень сильно ошибаетесь. Высеченные фигурки кроликов, лис, оленей, которых он без конца и края создавал с тех пор, когда был скульптором-новичком, можно было делать со скоростью света, до двухсот штук в час. Вскоре он достиг такого уровня мастерства, что мог продавать 980 скульптур за 6 минут. Этот город был богат, и здесь было много игроков, которые за раз покупали 10 или 20 штук в качестве подарков.

— Мистер Виид здесь!

— Появился Культ Травяной Каши..

Тем времени слухи о прибытии Виида продолжали распространяться по всему городу, привлекая всё больше игроков и накаляя атмосферу.

— Он всё еще продают скульптуры?

— Они уже все проданы!

— Ваааау…А я так хотел прикупить одну.

Невинные овечки, такая простая добыча!

Продав все свои скульптуры, Виид поднял руки.

— Пришел, продал, заработал.

— Виид! Виид! Виид!

Глава 13. Освобождение Свободного Города Сомрен 3

В этой достаточно странной обстановке игроки свободного города Сомрен начали сходить с ума. Они были не до конца уверены в том, что происходит, но были очень счастливы, что Виид, искусный скульптор и самый популярный персонаж на всем континенте, стоял перед ними. Им даже казалось, будто это ОНИ заработали все те деньги. Вот почему политики тратят так много времени на акции на улицах.

Виид:

— Все, поднимите вверх флаги.

Виид отдал приказ поднять флаги по групповому каналу связи.

Пэйл, Ромуна и Питон подняли вверх флаги, держа их обеими руками, и помахали ими.

Около двух сотен флагов развивались в воздухе, и этого было достаточно, чтобы создать правильную атмосферу.

Виид

Виид громогласно выступил с речью.

— Свободный город Сомрен! Я пришел, чтобы вернуть свободу, которая была утрачена!

— Виид! Виид! Виид!

Пэйл почувствовал, как огромные мурашки пробежали по его спине, когда он увидел реакцию публики.

Он бывал в такой атмосфере, когда Виид вел толпу строить пирамиду в Королевстве Розенхайм. Это то чувство, когда ты подвергаешься гипнозу и становишься жертвой мошенничество,

но ты даже не подозреваешь об этом.

— Я буду сражаться за вас всех.

— Виид! Виид! Виид!

— Не произносите только мое имя. Надеюсь, все обретут счастье и благополучие.

— Травяная Каша! Травяная Каша! Травяная Каша!

Воздух накалился до такой степени, что можно было растопить падающий шарик мороженого еще до того, как он коснулся бы земли.

Менее чем через пару минут с приезда Виида игроки, присутствующие на Центральной Площади Сомрена, были заражены будоражащей атмосферой.

— Давайте вернем свободу, которую мы потеряли. Своими руками!

— Даааааааааа!

После каждого громогласного слова Виида, раздавался рев толпы.

— Мы будем благодарны за вашу помощь, какой бы небольшой она ни была. Если вы боитесь, вы можете просто идти за нами в задних рядах. Давайте покажем гордость людей Сомрена этой высокомерной Гильдии Гермес!

В мгновение ока Виид смог собрать на площади сорокатысячную армию.

— Идем к замку лорда!

— Вперед!

Виид возглавил войска, а игроки с оружием в руках последовали за ним.

И те, кого они встречали по дороге к замку лорда, и те, кто прибежал, как только услышав новости, — все присоединялись к

толпе.

Они даже толком не были разбиты по классам или уровням, но это было не важно; люди собирались, и их способности к разрушению невозможно было предсказать. Некоторое время спустя Манауэ написал об этом событии в своих мемуарах в виде диалога.

— Готовились ли заранее? Мне потребовалось 30 минут. Я просто нанял несколько новичком, которым платил 3 золотых в день. Думаю, их было около сотни… Изначально я собирался собрать около 1000 человек, но мистер Виид стал возражать, сказав, что это бессмысленная трата денег. Мне действительно очень нравится Виид, когда он так бережно относится к деньгам, даже если это деньги.

— Их задача? Чему я должен научить? Никакая и ничему. Я просто сказал им громко выкрикнуть имя Виида, когда мы придем. В этом заключалась вся подготовка, которая мне требовалась

— Не было необходимости официально нанимать солдат, не нужны были боеприпасы. Вы спрашиваете, что бы случилось, если бы войска Сомрена попытались нас остановить?

— Как бы они это сделали, когда им так неожиданно нанесли такой удар в спину? Даже если бы и так, мало что бы изменилось, даже если бы они попытались. Мы говорим о мистере Виде. Он снова бы нанес удар им в тыл. Еще сильнее.

— Вы имеете в виду, что в запасе были еще второй, третий и четвертый предварительные пункты? Говорю вам, ничего подобного! Да, одна из сильных сторон Виида – это подготовка, но его небрежная смелость – другая сильная сторона.

— Да, мистер Виид однажды сказал мне, что чудеса воплощаются в жизнь трудолюбивыми сообразительными людьми. Он часто справлялся с ситуацией с помощью своей интуиции и смекалки, и, что удивительно, всё прекрасно срабатывало.

В бою главное – время!

Кхолта, лорд свободного города Сомрен, лежал и смотрел

кристальный шар.

— Мы никак не можем проиграть в этот раз. Даже если Виид может летать. Хе-хе-хе.

Кхолта и другие игроки Гильдии Гермес с нетерпением ждали поражения Виида; когда Виид и Королевство Арпен исчезнут с Версальского Континента, их уже будет не остановить.

Даже в их нынешнем положении, когда вспыхивают восстания, они думали, что руководители гильдии найдут решение, как только будет потеряна центральная сила, которая их объединяет.

— У нас проблема! Там бунт!

— Кхг… И так всегда, почему на этот раз?

Бывший торговец Кхолта поднял свое большое и тяжелое тело.

— Масштаб бунта?

— Пока что мы точно не знаем, но предположительно 100 000 человек.

— Ну, всё не так плохо…

Он не обрадовался широкому масштабу восстания, но подумал, что его можно будет быстро подавить.

Город Сомрен был настолько богат, что было даже сложно придумать, на что потратить всё это богатство. Поэтому обновление стен и защитных сооружений производилось очень щепетильно.

— Войска в городе смогут остановить их без особого труда; тогда трофеи будут просто золотой жилой.

Он не загадывал дальше, чем связаться с гильдией, чтобы попросить помощи на случай, если всё пойдет не так, но вскоре его адъютант ворвался в спальню и сказал:

— Предводитель восстания – Виид!

— Виид? Хорошо. Это распространенное имя, но я не припоминаю, чтобы я здесь его слышал.

— Виид, бог войны!

— Хух… это игрок с таким званием? Довольно забавно, при каких обстоятельствах он бы ни получил бы его.

— Вы не знаете Виида, бога войны? Он сражался против лорда Бадырея, и он король Королевства Арпен!

— Конечно, я знаю ТОГО Виида. Кто не знает? Это самый известный игрок Королевской Дороги!

Адъютант разочаровано ударил себя в грудь.

— ТОТ Виид захватывает город, прямо сейчас!

Кхолта подпрыгнул на месте:

— ЧТО?! Почему он… Зачем… КАК?

— Я не знаю.

— Он же должен был руководить осадой Шелджума… это же показывают в прямом эфире!

— Это не важно. Нам надо остановить его, быстро.

Сколотив ранее приличное состояние, Кхолта владел магазинами в центральном районе Сомрена. После того, как он занял пост лорда, подключив связи с Империей Хэйвен, он практически плавал в деньгах, но был мало заинтересован в войне.

— Ты говоришь, Виид нас атакует?

— Сколько раз я должен тебе это сказать? Он возглавляет восстание.

— Предполагаю, я должен сразиться тогда?

— Если ты не планируешь передать ему город, то да,

определенно.

Адъютант, в обязанности которого входило управление свободным городом Сомрен, был чиновником в администрации, а потом его повысили, когда его компетентность была признана в реальности. Типичный талантливый подчиненный, страдающий от тупого начальника.

— Кто будет его останавливать?

— Не уверен. Бушири – сильнейший игрок из всех тех, кто сейчас онлайн. К тому же он еще и рыцарь

— Помню, как он хвастался на последней пирушке. Он сказал, что сейчас он на 512 уровне? Думаешь, он сможет их остановить?

— Ситуация не самая благоприятная. Гильдия Гермес не гонялась бы так одержимо за ним, если бы его можно было так просто победить.

— Т… Ты прав. А что если мы призовем гильдию на помощь, пока наша армия защиты сражаются с ними?

— Гильдия вышлет людей, как можно скорее, но этот город уже будет взят, до того, как они сюда прибудут.

***

Телерадиокомпании передавали сражение в Шелджуме, и их ожидал неприятный сюрприз

— Быстро, свяжись со свободным городом Сомрен!

— Это Виид! Там показался Виид!
— Это бессмыслица какая-то, почему он там?

— Говорят, он направится во дворец лорда, как только соберет игроков.

— Скажи Команде В приготовиться прямо сейчас, нам нужна прямая трансляция, если это возможно… Черт! Шелджум важен, но и то, что происходит в Сомрене тоже! Что нам показывать? Как реагируют другие компании?

Телерадиокомпании поспешно решили осветить в прямом эфире ситуацию в свободном городе Сомрен, и согласовали свое расписание.

Такие компании, как KMC Media и CTS Media, несмотря на то, что они являлись главной телерадиокомпанией, забросили Шелджум и переключились на Сомрен.

К счастью, так как много игроков активно играли в Объединенном регионе Бриттен, в этой зоне было много репортеров, и трансляцию удалось запустить уже через 5 минут.

— Серия вооруженных нападений Императорской Армии Империи Хэйвен продолжается во время осады Шелджума. В данный момент внешние стены рухнули, и пехота Империи подходит к городу. Мистер О Чжу Ван, сопротивление игроков с севера очень активное, не так ли?

— Да, вы правы. Несмотря на большую разницу в силе, они упорно сопротивляются. Некоторые даже прячут булыжники, чтобы атаковать врага.

— Осада Шелджума всё еще продолжается, но мы только что получили новость о том, что мистер Виид появился в городе Сомрен. В нашей трансляции мы на минуту переключается на город Сомрен.

Игроки, которые смотрели телевизор и ждали, что появится Виид, тоже переключили свое внимание на Сомрен.

Глава 14. Освобождение свободного города Сомрен 4

— В атаку!

— Сомрен снова будет свободным городом!

— Нам не нужна тирания!

Это Виид зажег спичку. Когда дрова ярости долго складывают в кучу, они вспыхивают, и разгорается пламя. Так же повела себя и толпа.

Количество игроков, участвующих в походе, возросло до 10 тысяч, как только они ушли с площади, и когда люди почувствовали, что они могут помочь этому плану осуществиться, всё больше игроков, играющих в этом городе, присоединились к Виду. Подойдя к замку лорда их было уже 13 тысяч, а спустя еще небольшой промежуток времени – 17 тысяч.

Когда появился Виид, игроки поголовно стали выходить в сеть и появлялись на улицах и площадях, а некоторые даже вышли из ворот замка.

— Приведите сюда Гильдию Гермес!

— Мы Травяная Каша! Мы Каша Сомрена!

Игроки, которые шли за Виидом, поднимали с земли цветы или травинки и вкладывали их себе в волосы.

— В атаку!

Замок лорда, который был недавно построен Гильдией Гермес, чтобы управлять свободным городом Сомрен, стал целью восставших.

Крепостные стены были высокими и прочными и были оснащены суперсовременными средствами защиты, которые могли творить заклинания.

Из башен лучников посыпался град мощных стрел средней величины, которые втыкались в толпу.

— Не давайте им приблизиться. Приготовьте кипящее масло, всем войскам приготовиться!

— Да, сэр!

Будучи рыцарем с прекрасными лидерскими качествами, Бушири руководил солдатами, защищающими замок. Это был один из самых больших замков во всем Соединенном регионе Бриттен. Гильдия Гермес потратила огромную сумму денег, чтобы построить замок-крепость, чтобы распространить свой контроль и на соседние регионы.

Когда войска Императорской армии были рассредоточены по крепостным стенам и другим стратегическим пунктам, игроки по другую сторону стен начали сопротивление.

— Направьте свои заклинания на ворота замка!

— Лучники и диверсанты, пожалуйста, не выходите вперед! Заберитесь на верхушки зданий города и наносите удары по замку оттуда, если он у вас находится в пределах досягаемости!

У игроков свободного города не было четкой структуры подчинения, но каждый из них находил свою роль в сражении, и они смогли одержать победу над войсками, расположенными в каждом районе города.

Виид вместе с Пэйлом поднялся на башню мага.

— Хмм… отсюда хороший вид.

— Сомрен действительно процветающий город.

Прекрасная средневековая архитектура города пленила их взор. Когда двери открылись Королевской Дороги, огромные богатство, накопленные ы это городе, превратились в роскошные строения. Храмы различных религий, включая Орден Фреи, торговые улицы и здания гильдии можно было с одинаковой частотой встретить по всему городу. Особняки знати или богатых людей добавляли этому виду шарм.

— Бейте врага!

— Полномасштабная атака! Не отступать, штурмуйте стены!

Крики и членов Гильдии Гермес, и местных игроков были слышны повсюду. В ряде районов города вспыхнули пожары, в воздух вздымались языки пламени и черный дым.

Свободный город Сомрен был втянут в войну.

Пэйл искоса посмотрел на лицо Виида.

"Он просто появился в этом месте, и этого было достаточно, чтобы началось сражение такого масштаба… Он обладает очень мощной энергетикой".

До того, как он далеко ушел в свои мысли, Виид заговорил.

— Я думаю, пора начинать.

— Начинать что?

— Вызывать нежить, конечно. Что же еще так подходит лучше для такого масштабного сражения, нежели толпа нежити?

Поле боя, где бились великие игроки Центрального Континента; как обороняющиеся, так и восставшие, их трупы можно было оживить в виде нежити после того, как они пали в бою. Призвав нежить высокого уровня и отправив ее в бой, можно забрать все очки опыта и все навыки!

Даже лучше. Смерть такого большого количества игроков города, в конце концов, приведет к поражению Империи Хэйвен. Если восставшие больше не смогут нормально жить в Сомране, они сбегут в Королевство Арпен, оставив Бадырею и Лафэю горькое напоминание о себе. С учетом всего этого разрушение Шелджума, в котором разворачивалось серьезная битва, тоже не было на руку Империи Хэйвен. С точки зрения долгосрочной перспективы Империя Хэйвен будет вынуждена защищаться от Королевства Арпен на севере и от воинов пустыни на юге. Вдобавок ко всему в самой Империи образуется опасный военный фронт. После каждого обмена ударами с врагом Империя Хэйвен будет терпеть потери, и их военная сила истощится. Она лишится

своих игроков, репутации и, наконец, территорий.

— Вау… Да это сам дьявол. Теперь я понимаю, почему мистер Манауэ всегда говорил, что он Вииду в подметки не годится. Он даже скромничал.

Всю эту ситуацию действительно можно было сравнить с человеком, который просовывал монетку в игрушечный торговый автомат и только потом все понял.

***

Осада внутри свободного города Сомрен!

Обороняющейся армия под предводительством Башири прекрасно справлялась и не давала врагу подойти, но она едва ли смогла бы устоять перед концентрированной атакой игроков!

— Возвращайтесь в свои земли, по которым вы когда-то ходили. Здесь тёмное место, черная и порочная земля. Призываю вас высечь в сердцах всех живых вечные заповеди тьмы. Нежить, поднимайся!

Вид призвал Рыцарей Смерти и Призраков. Так как его навык призыва нежити повысился до среднего 7 уровня, то теперь он мог призвать атакующих воинов-волков с огромными боевыми молотами в руках.

— Сражайтесь. Уничтожайте. Никакого перемирия. Сметите их всех!

Он потратил все баллы Искусства на Мудрость, используя навык разрушения скульптур. Вид отправлял в бой бесконечный поток нежити; он призывал сотнями за раз, приказывая им атаковать издалека. Даже когда огромные осадные орудия ударяли прямо по ним, склеры просто снова поднимались, а их сломанные кости снова складывались в скелет.

— Хе-хе-хе. Нас нельзя убить. Потому что мы уже мертвы!

— Призыв бессмертных воинов. Кто выстоит против нас?

Даже слабые скелеты представляли значительную угрозу, когда они бесконечно выпускали стрелы.

Чтобы справиться с ними, обороняющимся войскам нужно было выйти за крепостные стены. Но игроки Гильдии Гермес были слишком обеспокоены за свою собственную безопасность, чтобы выступить. Не то чтобы они не пытались, но каждый, кто выходил за крепостные стены, умирал.

Там был Вахаморг, воин, который служил Виду, и в данный момент ни один игрок там не мог сравниться с ним по силе в сражении один на один.

Кроме того, там был Опытный Краб, убийца, бесцельно бродивший по полю боя, Питон, воин, и множество других игроков высших уровней, которые затаили обиду на Гильдию Гермес.

Так как игроков города, которые долга подавляли себе недовольство, было тоже немало, по игрокам Гильдии Гермес, которые выходили за крепостные стены, велся ожесточенный обстрел.

— Мы нашли, как пробраться в замок!

Из трещины в стене образовалась дыра, в том месте, где её прикрывали здания. Когда игроки стали проникать в город, осада свободного города Сомрен подошла к своей заключительной стадии. В то время как обороняющаяся армия в замке лорда всё больше вставала и уменьшалась в количестве, число восставших только увеличивалось с течением времени.

Ключевым моментом стало появление Вида в небе. За его спиной были крылья света, и он издал оглушающий рык льва.

— Мы должны простить тех, кто сдался нам!

— …?

Это было действительно как снег на голову; из уст самого Вида, который призывал нежить и разбивал обороняющиеся войска и игроков Гильдии Гермес на чем свет стоит, и друг он выступил с таким предложением.

— Это не просто сражение против этих нескольких человек. Мы должны бороться за справедливость, которая была утрачена

на Версальском Континенте!

Даже дошкольное знал, что лучше этому не верить. Люди жили в такое время, когда детям достаточно было включить телефон, чтобы понять, насколько бессердечен и опасен мир.

— Давайте сражаться, когда мы должны. Но если кто-то скажет, что они не будут больше сражаться, давайте простом их. Бесконечная цепь возмездия не сделает мир лучше!

Идея Виида о справедливости!

Не так много людей разделяли её, но она представляла собой приманку для игроков Гильдии Гермес, которые ждали, что их уничтожат, окажись они запертыми в замке лорда, как только в стенах пробьют брешь.

— Они отпустят нас живыми, если мы сдадимся?

Их умы разрывались двумя противоречащими друг другу ценностями. Плюс был в том, что они в этот раз смогут избежать смерти, а минус заключался в том, что они должны будут покинуть Гильдию Гермес. Конечно, обычно второе намного значительнее, чем первое, но для игроков Гильдии Гермес, постоянно играющих в Гильдии Гермес в регионе Бриттен, обстоятельства складывались немного по-другому. Это были игроки, которые присоединились к гильдии после того, как Империя Хэйвен завоевала Центральный Континент. Изначально они принадлежали к другим престижным гильдиям, но изменили своей преданности, когда их сила была признана Гильдией Гермес.

— Я хочу и дальше играть здесь… А что если Виид освободит все земли вокруг?

Тогда они их могут заставить уйти с их родной земли и переселиться в регионы под контролем Гильдии Гермес. В противном случае они могут быть вынуждены переселиться в Королевство Арпен, но, по крайней мере, это означает, что они не умрут прямо там. Кроме того, если они останутся в живых, то тогда у них, возможно, будет шанс минимизировать свои потери, продав имущество.

Поэтому в разгар ожесточенной битвы, услышав только одно это слово Виида, игроки вдруг начали бросать оружие на землю.

— Я сдаюсь!

— Я больше не буду сражаться!

После дезертирства игроков Гильдии Гермес обороняющиеся силы сломались буквально за секунду. Около трети игроков решили сражаться до самого конца, но оставшаяся часть покинула Гильдию Гермес, чтобы сохранить свою жизнь.

***

Трэкис Завоеватель!

Даже когда он вел Третий Легион, он чувствовал себя очень напряженно.

— Я должен буду сразиться с Видом… Я не знаю, какие сюрпризы он может подготовить на этот раз… Но даже так, это будет моя победа в этот раз.

Это была часть их стратегии – дать врагу завоевать Шелджум; теперь они снесут город снаружи, устроив его обстрел с помощью огромного количества очень результативных осадных орудий, которые они привезли из Империи Хэйвен. Присутствие Стальных Рыцарей еще больше укрепляло их уверенность, и к тому же фирменная стратегия людских волн, разработанная игроками с севера, была бы очень сильно ограничена в этом месте.

"Я должен быть благодарен за то, что они позволили мне руководить сражением. Послезавтра я прославлюсь тем, что победил Виида и его Королевство Арпен".

Это была возможность опередить других выдающихся игроков из Гильдии Гермес. Полный решимости снести крепостные стены и уничтожить весь город, он шаг за шагом продвигал свои осадные орудия.

Когда Трэкис взглянул на то, какая волнующая картина разворачивалась на поле боя, его позвал Танмэл, другой игрок Гильдии Гермес:

— Командир Легиона!

— Что? Я веду сражение. Если это не что-то важное, я не оторвусь ни на секунду.

— Это важно! Вы слышали, что Виид появился в Сомрене?

— Что ты сказал?

Продолжая вести осаду, Трэкис получил новость о появлении Виида в свободном городе Сомрен. Сначала он не поверил, но вскоре по своему кристальному шару он удостоверился в том, что телерадиокомпании тоже переключили свои прямые трансляции на Сомрен.

Его напряжение чувствовалось так же остро, как кончик меча, еще секунду назад, немного спало.

— Виид бросил Шелджум. Тогда у этого места… ничего больше не осталось, кроме игроков с севера.

И даже тех игроков с севера было не так много. А так как среди них было много игроков ниже 100 уровня, это был враг, которого можно было одолеть без особых усилий.

— Насколько легким будет это сражение по сравнению с теми днями, когда Империя Хэйвен завоевывала Центральный Континент!

Трэкис приказал Императорской Армии начать полномасштабную атаку.

— Уничтожьте его полностью. Для нас будет унижением, если мы затянем эту войну до вечера.

Осадные орудия вступили в бой, бросаясь огнем и льдом. И Стальные Рыцари, и Императорская Армия пошла в атаку, уничтожая игроков с севера.

— Травяная Каша, Травяная Каша, Травяная Каша!

— Это еще не все; давайте сражаться до самого конца!

Игроки с севера героически сражались и погибли.

Невозможно было сравнивать военную силу двух сторон; Третий Легион под командованием Трэкиса превосходил игроков, собравшихся в Шелджуме, по силе. В некоторых случаях были игроки, которые сдавались, но большинство из них рассталось с жизнью в бою.

Как они и планировали, Третий Легион смог завершить нападение еще до наступление темноты. Город превратился в груды булыжника, а большое количество игроков, собравшихся в нем, было истреблено. С другой стороны, у Императорской Армии было менее 20 000 жертв; это была убедительная победа.

***

Работая в своем магазине, Манауэ наблюдал за сражением в Шелджуме и Сомрене.

— Ха! Да это Лорд Виид!

Он не мог никак по-другому отреагировать, кроме как испытать благоговение. Вероломство Виида было подано под отличным углом, как раз нужное количество ударов и отличная позиция, не говоря уже о том, что он сделал в конце сражения.

Подчиненный Манауэ по прозвищу Спрятанные Деньги, его младший двоюродный брат, которого познакомили с Королевской Дорогой, сказал:

— Кстати, брат.

— Да?

— Почему Лорд Виид оставил тех людей в живых? Если он такой, каким ты его описывал, разве не уничтожил бы он всех их ради их опыта и навыков?

— Ты судишь о нем по верхушке айсберга.

Хлопнув себя по большому животу, Манауэ показал страшную ухмылку, которой он научился у Виида.

— Очки за опыт и навыки – это разовая выгода.

— Это правда.

— Лорд Виид смог продемонстрировать свое огромное влияние, завершив сражение с помощью всего одного слова, и даже проявил милосердие. Это окажет воздействие на весь Версальский Континент!

— Но это не просто эгоистические интересы. Действительно ли это стоит тех преимуществ, от которых он отказался?

Спрятанные Деньги, задумавшись, склонил голову на бок. Судя по характеру Виида, о котором он так много слышал, вряд ли он прислушался к своей совести, когда принимал решение – оставить конкретную выгоду, которая была прямо у него под носом, ради каких-то призрачных и абстрактных ценностей? Это была новая грань Виида, которую сейчас заново обдумывал Спрятанные Деньги.

"Мне надо бросить его, если он не стоит моей покорности".

Манауэ не мог скрыть своей дрожащей улыбки, словно он точно знал, о чем он думал.

— Они станут ценным завоеванием для Лорда Виида.

— Что?

— Ты думаешь, Гильдия Гермес примет их, даже если они вернутся? Все они отправятся охотиться, проходить квесты и участвовать в сражениях теперь уже на стороне Королевства Арпен.

— Но тем не менее он отказался от возможности собственного роста! Это такая потеря!

— Ха-ха.

Манауэ почувствовал удовлетворение, когда увидел в своем кузене жажду прибыли; ты не станешь хорошим торговцем, если у нет таких амбиций.

— Именно поэтому Лорд Виид заслуживает уважение народа.

— Что?

— Они уже отстали, их мало. Если он уничтожит их всех своей армией нежити, среди игроков с севера точно найдется тот, кто позавидует его силе.

— А…

— Это правило, которое тебе нужно помнить, когда тебе предлагают бесплатную еду. Ты никогда не съешь последний кусочек, чтобы не утратить расположение хозяина. Тогда ты получаешь еще больше бесплатной еды.

Глава 15. Око за око 1

Три военных фронта!

Королевство Арпен, Воины Пустыни и в довершение ко всему появление Виида – всё это привело к освобождению главных городов Соединенного Региона Бриттен.

"Не думал, что он подкрадется так ко мне…"

Лафэй нанес сильный и неожиданный удар по способу начала войны, какому придерживался Виид, и расширил линию фронта, так как его не сдерживали никакие границы.

Игроки на тех территориях, которые были завоеваны Королевством Арпен, ушли. Игроки в Регионе Бриттен охотно присоединялись к армии восставших и больше не исполняли приказы Империи Хэйвен.

"Учитывая все потери среди населения Империи и экономики… с такой скоростью весь наш труд будет напрасен. Они вернули себе инициативу, которую мы надеялись перехватить, выпустив Стальных Рыцарей".

Ход битвы был переломлен одним единственным дешевым трюком!

Серьезно и обстоятельно всё обдумав, Лафэй принял решение.

— Мы собирались перехватить инициативу в этой войне, но похоже, мы и представить себе не могли на какие хитрости способен наш враг. Теперь я воспользуюсь еще одной схемой из Пяти Тайных Защитных Схем.

— Хммм… значит, всё снова идет к тому же.

— Что, уже так скоро?

— У Стальных Рыцарей еще даже не было шанса поучаствовать в хорошем сражении!

Эта уловка вызывала споры даже среди главнокомандующих Империи; Пять Секретных Защитных Схем были их тузом в рукаве, даже по меркам Гильдии Гермес на них было потрачено колоссальное количество денег и труда.

— Несомненно, Стальные Рыцари – это прекрасное дополнение к нашей военной мощи, но они больше не привлекают внимание людей. Кроме того, учитывая неожиданное изменение обстоятельств за последние пару дней… Империи нужно привлечь даже еще более могущественную силу.

— Мы все еще можем победить наших врагов без особого труда. Мы никогда не проигрывали в тех регионах, где расположены наши основные военные силы.

— У Империи нет будущего, ели она будет показывать только силу, равную силе врага. Если сила наших врагов равна 3, то нам нужно выставить 10 или 20, учитывая тот потенциально огромный эффект, который может оказать демагогия Виида.

Самой значительной слабостью Империи Хэйвен была ее большая территория и население.

Если Виид и Королевство Арпен пользовались необъяснимо выоской популярностью среди игроков, Империи нужно было держать ушки на макушке по отношению к ситуациям, когда их враги оборачивали настроение ее населения в свою пользу.

— Кроме низких налогов, преимущества, которые предоставляет их Королевство своим гражданам, намного хуже тех, что предоставляет Империя, и всё же… А это может быть истинный эффект создания народа?

История разрушенной Моры восстанавливалась, а Королевство Арпен было основано коллективными силами игроков. Сильная мотивация, подпитываемая этой короткой историей, — это то, что отличало их от игроков Империи Хэйвен и их стиля управления и давало им такое преимущество, которое Империя никак не могла нейтрализовать.

Лафэй пришел к тому, что надо предпринять решительные меры, чтобы разорвать этот замкнутый круг.

— Самое опасное оружие из оставшихся 4 Тайных Схем… обладает таким разрушительным потенциалом, который даже сложно предсказать. Поэтому нам лучше оставить его на крайний случай.

— Согласен.

— Пока я призову Секретную Армию Пальмы.

— Что? Ты хочешь выложить такой козырь…?!

Секретная Армия Пальмы – это организация, которая была создана совместными усилиями ведьм и убийц, которые представляли собой самые мощные силы за всю историю Версальского Континента.

Гильдия Гермес первой узнала о них, когда искала квесты класса S, и вскоре была заключена сделка: обещание предоставлять тайное кладбище и запасы для создания их армии в обмен на уничтожение цели или места, которое назначала Гильдия Гермес.

— Против Армии Пальмы стратегия людских волн будет всего лишь неприятностью. Это идеальная контрмера против Северной армии, поэтому у них будет не особо сложно растереть Королевство Арпен в пыль.

***

Основные силы Культа Травяной Каши медленно продвигались на юг. Репортеры телерадиокомпаний пытались заполучить хороший кадр всей армии, высоко взлетая в небо при помощи магических свитков, но это было невозможно.

Горы и равнины, реки и озера.

Всё это покрывало огромное цунами людей, которое неустанно продвигалось к южным землям. Это напоминало гигантскую колонию огненных муравьев, которые сожрут всё на планете Земля.

— Я не знал, что игроков с севера так много.

— Бог мой… их по меньшей мере десятки миллионов!

Там также были группы орков, которые шли за армией людей.

— Чччск. Нам нужна новая среда обитания.

— Любое место подойдет. Мы не можем жить так. Чччск.

Лорды орков делали успехи в размножении своих слуг за очень короткие сроки. Они подняли много бойцов и воинов благодаря своим навыкам командования и быстрому продвижению по уровням.

— Идет армия орков! Тсшшш.

— Даже я боюсь своих собственных людей. Ччссск.

Отважные орки с удовольствием участвовали в войне. Что касается орков, они определенно были не в том положении, чтобы сказать нет сражению. Война уменьшит их общее количество, которое росло слишком быстро, по крайней мере оно не могло себя толком прокормить.

Гномы, эльфы, варвары и феи.

Игроки всех рас и профессий маршировали на юг.

***

Зерум, предводитель Второго Легиона Императорской Армии Империи Хэйвен, получил задание продвигаться на север, чтобы вернуть Регион Харпен. Его войска состояли из 250 000 солдат Второго Легиона, к ним в качестве усиления подключили 100 000 Стальных Рыцарей и военный магический корпус из 30 000 человек. Лорды, управляющие землями, расположенными неподалеку от столицы Империи Хэйвен, тоже предоставили еще не менее 200 000 солдат. Теперь около 10% военной мощи Империи было под его командованием.

— Как обстоят дела с местными лордами?

— Около 127 из них перешли на сторону Королевства Арпен.

— Сделайте объявление оставшимся лордам: Императорская Армия наступает. Если они покинут Империю ради Королевства

Арпен, против них будет не только отдан приказ убивать на месте, но и они никогда больше в своей жизни не ступят на земли Центрального Континента.

— Да, сэр!

Пока Зером вел свою Центральную Армию вперед, он отправил несколько подразделений своих солдат в прилегающие районы. Около 10 000 солдат ездили по этим регионам и убивали игроков с севера, которые взволновано бродили по Региону Харпен.

— Давайте сражаться!

— Травяная Каша, Травяная Каша, Травяная Каша!

Игроки с севера попытались удержать свои позиции, но им было далеко до Второго Легиона, элиты Императорской Армии.

— Выпускайте Стальных Рыцарей.

— Да, сэр!

Армия игроков с севера была беспомощна против Стальных Рыцарей и была разгромлена еще до того, как у них появился шанс нанести ответный удар.

Со времен завоевания Центрального Континента Империей Армию Зерома очень уважали за отвагу, которую она проявляла в сражениях.

— В атаку! Война выигрывается мужеством!

Будучи Главнокомандующим Легиона, который проел уже бесчисленное количество игроков и солдат не через один бой, он знал о важности боевого духа, чем кто-либо другой. Во время завоевания Центрального Континента он часто из первых рядов начинал наступление на врага впереди всех, и те, кто сражался против армии Зерома, боялись поражения еще до того, как разворачивалась непосредственно сама битва. Под его командованием было огромное число опытных солдат из элиты, и часто говорили, что его армия сама по себе была непобедимостью.

Каждый день они проводили по 12 сражений, без труда уничтожая десятки тысяч игроков с севера и постепенно возвращая контроль над Регионом Харпен.

— Это прекрасная возможность потренировать моих солдат, готовясь к войне.

Зером был очень доволен, когда вел свои войска уничтожать игроков с севера.

Пока Второй Легион подчиняли своего врага в Регионе Харпен, в Империи Хэйвен появилась Секретная Армия Пальмы.

Ведьмы и убийцы, гнусные преступники и демонические существа, которых держали взаперти сотни лет, теперь были на свободе и отправлялись в поход на север. Их количество достигало ста тысяч, слухи об их появлении распространились за долю секунды.

Где бы они ни проходили, они оставляли после себя отвратительную вонь, из-за которой вяли цветы, трава и деревья.

Игроки, которые узнали об их прибытии, собрались вместе, чтобы посмотреть издалека на армию демонических существ, чей рост вздымался на 5-7 метров в высоту, посмотреть, как они шли на север.

Один из тех игроков по имени Даркфорд, разведчик, перешагнувший 470 уровень, изучал взглядом Секретную Армию Пальмы с помощью своего навыка дальнего видения.

— Эээ… Те штуки до ужаса сильные.

— Насколько сильны, точнее?

— Наверное это 600-700 уровни. Я не могу понять уровень вот тех двух ведьм. Мы не сможем сравниться с ними по силе с данным уровнем игроков.

— Воу… откуда, черт подери, выползли эти монстры?

Когда Секретная Армия продвигалась на север, она также наносила серьезный ущерб соседним городам.

Бензойм, Тарек и Бахана – это три деревни, которые решили объединить свои силы, чтобы сразиться и заманить их в другое место, но все закончилось их полным истреблением. Даже их деревни были тщательно разрушены, а ведьмы использовали останки в качестве жертвы, чтобы создать еще больше этих отвратительных существ.

Получив эту новость, Гильдия Гермес издала новый императорский приказ относительно лордов соседних территорий.

— Не трогайте их. Уберите всё, что может попасться им на пути. Просто пропускайте их до тех пор, пока они не встретятся с основными силами Культа Травяной Каши.

Так как всё это событие привлекло большое внимание телерадиокомпаний, благодаря нескольким очень разговорчивым лордам этот приказ, который как предполагалось, должен, был быть секретным, стал известен простому народу.

— Секретная Армия Пальмы! С помощью квестов Гильдия Гермес ввела в сражение опасных существ. Их цель: Культ Травяной Каши!

— Несколько смельчаков из Агольты совершили нападение на несколько демонических существ, которые отбились от остальной группы и бесцельно бродили. Они победили, но они с удивлением узнали, что уровень каждого существа выше 500.

— Мы только что получили еще новости об Армии Пальмы. Очевидно, они планируют исполнить особый ритуал, как только они займут Королевство Арпен.

— И что это за ритуал?

— Ритуал возведения великих магических границ. Они собираются превратить весь Северный Континент в идеальное место обитания для демонических существ.

— Тогда что случится с территорией Королевства Арпен?

— Скорее всего, она превратится в пустошь. Люди все еще смогут там жить, но их существованию будут постоянно угрожать кишащие демонические существа, населяющие эти земли.

И хотя это было настоящей удачей, что эти секреты рано открылись, для Виида и других игроков из Культа Травяной Каши появление этого нового врага представляло угрозу, такую же безотлагательную, как пожар, заглатывающий их брюки.

В то же самое время мнение народа относительно Гильдии Гермес достигло новой низкой точки на Центральном Континенте. Люди особо не жаловались, когда члены этой гильдии становились все более амбициозными, когда играли в Королевскую Дорогу, рьяно разжигая войны и расширяя зону своего влияния. Да, обычные игроки вынуждены были понести определенные потери, когда гильдия поднимала налоги или что-то еще, но большую часть времени они терпимо относились к тем неудобствам, потому что людям было очень весело. Но теперь, когда они узнали, что Гильдия Гермес собирается превратить весь Северный Континент в землю чудовищ, то возмущение Гильдией Гермес, которое они таили в своих сердцах, теперь уже невозможно было сдерживать.

***

"Секретная Армия Пальмы…"

Как только Виид прознал о ее появлении, он попросил Манауэ присмотреть за записями в Великой Библиотеке Моры.

Великая Библиотека, где бесчисленное количество игроков, от новичков до игроков высших уровней, записывали и хранили даже самую незначительную информацию.

После того как торговцы, подчиняющиеся магазину Манауэ, навели справки о страшных злодеях, они нашли кое-какую хорошо структурированную информацию о Секретной Армии Пальмы:

То, что волновало весь Версальский Континент, #22.

Секретная Армия Пальмы

Ведьмы и убийцы, ненавидящие весь окружающий их мир, объединились, чтобы уничтожить все королевства, которые только существуют. По ним проводилось не так много исследований, но об их существовании стало широко известно

благодаря огромному количеству массовых убийств, вписанных в историю… Они подчиняются королю по имени Пальма. Так как они изменяют жизненную силу и человеческое тело, превращаясь в сильных демонических существ, у всех королевств получилось загнать их под магическую печать, предприняв решительные действия…

Как только Виид взглянул на эти записи, он оценил их общую силу.

— Не настолько сильные, как Секта Эмбиню, но определенно достаточно сильные.

Благодаря тому опыту, который он накопил, нанося поражения многочисленным силам, угрожающим миру на Версальском Континенте, а также благодаря тем временам, когда он был Великим Королем Пустыни и САМ угрожал миру на Континенте, он мог с точностью оценить уровень угрозы.

— Я встречался с множеством игроков-магов, но убийцы… это может быть сложновато.

Лучшие убийцы на Континенте – наверное, можно с уверенностью предположить, что среди них была и парочка искусных убийц. Было неприятно представлять, как подобного рода угроза продвигается на север.

— Если Культ Травяной Каши вступит в сражение против них… хмм.

В одном можно было точно не сомневаться; Виид мог рассчитывать на то, что игроки с севера охотно примут участие в сражении, если те существа посмеют ступить на территорию Королевства Арпен. Но Культ Травяной Каши был относительно слаб по сравнению с демоническими существами, так как в основном состоял из игроков, чья сила не вызывала особого восторга.

— Око за око. Если они играют по таким правилам, то у меня тоже есть идея.

***

– Настоящее лицо Секретной Армии Пальмы!

– Появились существа, угрожающие стабильности Версальского Континента!

— Гильдия Гермес совершает свирепое нападение с помощью подозрительных мер.

— Виид, живой свидетель великого искателя приключений. Победит ли он снова?

— Судьба Королевства Арпен висит на волоске!

Даже несмотря на свое плотное расписание Ли Хэн просматривал статьи в газетах, пока бродил по интернету. Так как Королевская Дорога была излюбленной темой многий, было легко найти новости относительно нее, куда бы ты не пошел.

— Хмм… Я вижу, что мнение народа склоняется в нашу пользу.

Ли Хэн пил апельсиновый сок, который Со Юн приготовила сама. Компьютер, которым он сейчас пользовался, был не тем, что он собрал из отдельных запчастей с задворок магазина электроники; это был ультрасовременный стационарный компьютер, который он добыл вымогательством через CTS Media. С помощью этого последнего слова техники он сделал новую запись в "Сапере", а также он использовал его, чтобы искать что-нибудь в интернете.

"Похоже люди выступают и на стороне Королевства Арпен, в его защиту".

Действительно, много комментариев, которые он прочитал, демонстрировали благоприятное отношение к Королевству Арпен.

— Гильдия Гермес. Да они худшие. Я просто не могу поверить, насколько сильно они тупят.

— Нееееет… Я только собрался в отпуск. Мой Пухольский Аквапарк…

— Мы с семьей собираемся в путешествие в Мору на неделю. Могут ли возникнуть какие-нибудь проблемы, которые повлияют

на план нашего путешествия?

— Лорд Виид должен остановить их любым способом! Травяная Каша, Травяная Каша, Травяная Каша!

— Я член Культа Травяной Каши. Я принадлежу храброй Каше с Ядовитыми Грибами, но те… штуки… они из моего тела создали демоническое существо… Это НЕ большая честь для меняю. Ух.

— Мне принадлежат два магазина в Дворце Земли и один в Море. Я вложил в Королевскую Дорогу всё мое состояние. Пожалуйста. Храбрые Воины. Остановите их. Умоляю вас.

В большинстве комментариев люди тревожились, что Королевство Арпен может быть уничтожено. Если Секретная Армия Пальмы захватит Северный Континент, они больше не смогут оставаться на своих обжитых местах и будут вынуждены бежать.

Опасения людей также касались того, что Гильдия Гермес действительно предприняла очень устрашающую меру, но Ли Хэн был довольно спокоен.

— Значит, они решили взять всю вину на себя, совершив злодеяние первыми.

Секретная Армия Пальмы!

Так как он уже изучил ее характеристики с помощью Великой Библиотеки, и ему было чем ответить.

— И они думают, что они единственные, кто способен на преступление? Похоже, теперь уже безопасно использовать этот метод и ни о чем не задумываться.

В ту ночь Ли Хэн спал очень крепко и сладко; ему снилось, что он Гильдии Герме нанес мощный ответный удар.

Глава 16. Око за око 2

Регион Агольта!

Так назывались бескрайние поля на северо-западе Центрального Континента.

Если отсюда вы переплывете неглубокое море, вы попадете на Северный Континент; и сейчас там было довольно много игроков, стекающихся в этот регион, в котором даже не было больших городов.

Мощная армия убийц, ведьм и демонических существ направлялась на север. Между ними и Культом Травяной Каши могла разразиться большая война, поэтому все эти игроки вышли, чтобы посмотреть на это.

— Я действительно с нетерпением жду эту битву.

— Это будет масштабное противостояние, которое определит судьбу Северного Континента. Думаю, даже Виид будет вынужден вступить в битву.

— Да, но все эти слабенькие новички будут больше мешать, чем помогать. Не могу представить, как они будут сражаться в этой войне.

— Ну, в конце концов они победят. Я имею в виду, они даже смогли отбросить Орден Эмбиню.

— Но все пришлось пройти через такие трудности за это время, и на это потребовалось достаточно много времени; если удача от них отвернется, то это Королевству Арпен придет конец…

Игроки Центрального и Северного Континентов тоже шли за марширующей издалека Секретной Армией Пальмы. В промежуток, который был между игроками и войсками, могла бы уместиться гора, но всё-таки было весело наблюдать за армией монстров.

— Мы продаем куриные шашлыки!

— У меня есть картошка. Немного вареной и жареной картошки!

Тем временем состоятельные игроки Центрального Континента отдыхали и наслаждались перекусом. Торговцы с севера уже подоспели и продавали самую разнообразную еду, и это действительно было вкусно.

— Это вино с севера?

— Да, изготовлено в Море.

— Ух ты, неудивительно, что оно такое вкусное!

— Есть еще немного жареных крыс, это одно из фирменных блюд Моры из свежего мяса крыс, которые весело бегали по сточным трубам!

Игроки, которые наблюдали за Секретной Армией Пальмы, заметили, что за ними шла еще одна огромная армия.

— Кто это?

— Не похоже, чтобы это были войска игроков с севера, судя по их вооружению…

— Я вижу знамя; на нем горящий меч – это Императорская Армия!

Пятый Легион Императорской Армии Империи Хэйвен!

Они выступили из Замка Арен, из столицы, и догнали Секретную Армию. Но задача, которую поставила Империя главнокомандующему легионом Бакингу, вообще не касалась уничтожения Секретной Армии Пальмы.

Бакинг вспоминал разговор, который состоялся между ним и Лафэем.

— Виид и игроки с севера будут вынуждены пустить в ход всю свою силу в сражении с Армией Пальмы.

— Да, я тоже так думаю.

— Тебе нужно пойти за Армией Пальмы и ждать, когда представится возможность нанести удар.

— Ты имеешь в виду, идти вместе со всем Пятым Легионом?

— Да. Роль Пятого Легиона заключается в том, чтобы убить Виида, следуя за Армией Пальмы, или полностью уничтожить Северный Регион, пока игроки будут слишком заняты сражением с армией.

— Действительно… — Бакинг был очень впечатлен, когда понял, каковы были планы Лафэя.

"Виид едва ли сможет сдержать Армию Пальмы в одиночку, поэтому, если мы в довершении ко всему этому еще и появимся в битве… Королевство Арпен будет просто растоптано. Всё то процветание, которым гордилось королевство до сих пор, исчезнет, а вместо этого останутся только руины".

Если всё будет складываться в их пользу, Пятый Легион вмешается и одержит ошеломительную победу над Королевством Арпен, завершив войну раз и навсегда.

"Это хороший стратегический ход. Кажется, этот умный парень готов к нескольким вариантам развития событий".

* * *

Виид прибыл в Регион Агольта на Третье Виверне.

— Эх. Я только что перешагнул 500 уровень, и теперь вынужден понести такую потерю.

Для игроков Версальского Континента достижение 500 уровня было способом измерить их силу.

У Гильдии Гермес, которая давным-давно монополизировала все охотничьи угодья и квесты, было достаточно много игроков, чей уровень был выше 500, но среди остальных средних игроков было всего около 1000 человек с уровнем выше 500.

— Да, стало гораздо легче подниматься по уровням, когда я стал Некромантом, но всё еще чертовски обидно.

Гильдия Гермес только что открыла свою спрятанную карту: Секретная Армия Пальмы!

Виид всю ночь крутился в кровати, разрабатывая наилучшую стратегию, которая могла не только ее остановить, но и даже дала бы возможность контратаковать ее.

И всё это время он был вне себя от волнения.

"До этого дня я только представлял ее в своей голове; она кажется такой ужасной, что я никак не могу заставить себя выступить против нее первым, даже против Гильдии Гермес".

Виид заговорщически улыбнулся и похлопал Третью Виверну по голове.

— Разве ты не становишься счастливым, просто думая об этом?

— Куо…?

В больших и чистых глазах Третьей Виверны забрезжила тревога; какой опасный до абсурдности план замышляет его хозяин на этот раз?

— Думаю, я могу рассказать только тебе. Это называется Воскрешение Скульптуры. Оно воскрешает человека, который жил очень много лет назад.

Рассказывать все свои планы своему питомцы – классический ход главных злодеев в детских мультфильмах!

Сейчас Виид практически мурлыкал; он понимал, что это очень забавно разговаривать с кем-то близким о коварном плане, который ты рисуешь в своем воображении перед тем, как воплотить его в жизнь.

— Хотя должно быть на Версальском Континенте проживали тысячи героев, не все из них были хорошими и добрыми. Когда-то там жил человек по имени Бэрекен, темный маг.

Третья Виверна какое-то время хотел узнать, кто это такой, затем вспомнил мастера именно с таким именем и вскрикнул:

— Скриииич!

Бэрекен Дэмофф!

Было время, когда крылатые драконы разводились только для того, чтобы их можно было использовать в сражениях с бессмертным легионом под предводительством Шияра, ученика Бэрекена.

Это тот, кто стоял на вершине господства над нескончаемой армией нежити!

— Это именно то, о чем ты думаешь. Я оживлю Бэрекена.

— Нет, хозяин.

— Да. И не важно, что ты хочешь мне возразить, я не изменю своего решения.

— Почему?

— Потому что, когда мне говорят чего-то не делать, я еще больше хочу это сделать!

Виид планировал сразиться с Секретной Армей Пальмы, воскресив Бэрекена.

Бэрекенн Демофф поддался темной мане, и он был очень опасным и ненадежным существом, чтобы связываться с ним.

Воин пустыни Хестигер также мог пригодиться, но тот, кого уже однажды воскресили, не мог быть призван снова; поэтому это было последнее прощание со своим подчиненным, с которым он никогда больше увидится. Если уровень его навыка Воскрешения Скульптуры был бы повыше, возможно, всё было бы по-другому, но даже тогда Виид думал, что это было бы невозможно.

"Это война. Лучше было бы выбрать Бэрекена, чем какого-либо другого подчиненного, когда я был Великим Королем Пустыни".

В мире не было ничего, что могло бы сравниться со способностями Бэрекена вести войну и его Легионом Нежити. Кроме того, простое оживление одного человека идет в комплекте с исчерпывающим подарочным набором, состоящим из армии бессмертных.

"Их поражающее действие будет… Ну, я могу сказать, что оно стоит дорого".

Он уже продал эксклюзивные права трансляции KMC media и нескольким телерадиокомпаниям, когда приводил в действие План "Берекен".

Виид достал нож и начал вырезать скульптуру из ближайшего камня.

"Есть что терять? Остальное как-нибудь сработает, как только я сделаю это".

Вжих, вжик!

Кусочки твердого камня отсекались плавным танцем ножа, скользящим так, словно он был частью тела Виида.

Темный маги и правитель бессмертной армии.

Статуя колдуна Бэрекена, как раз перед тем как он превратился в лича, была завершена.

— Мммммм…

Теперь, когда Виид смотрел на скульптуру, его сердце начало бешено биться. С этим человеком было непросто справиться, так же как и с его преданным Хестигером. Он очень опасен, и им будет не так легко управлять, даже Вииду с его способностями льстить.

— Я могу просто воскресить его и сбежать. Это лучший план, который я мог придумать. Воскрешение Скульптуры!

———

– Вы использовали навык Воскрешения Скульптуры.

— Бэрекен Демофф, Темный Маг и Лорд Нежити, еще раз ступит на эту землю благодаря зову искусства.

— Характеристики Искусства будут постоянно уменьшаться на 45.

— Характеристики Веры будут постоянно уменьшаться на 10.

— Ваш уровень понижен на 3.

— Потрачено 18,000 очков Жизненной силы и Маны.

— Человек, оживленный с помощью Воскрешения Скульптуры, обладает теми же знаниями и способностями, которые у него были при жизни. Возможно, они будут благодарны, что могут увидеть мир и снова по нему пройтись, пусть и недолго, а, возможно, и не будут.

— Ваш навык Воскрешения Скульптуры улучшен.

_____

Глава 17. Око за око 3

Воскрешение Бэрекена Дэмоффа!

Как только он начал двигаться, Третья Виверна расправил крылья.

— Прощай, хозяин!

— Подожди! Забери меня с собой!

Виид воскресил Бэрекена Дэмоффа с помощью навыка Воскрешения Скульптуры и сбежал вместе с Третьей Виверной. Маги настолько умны, что часто ими сложно управлять с помощью простых методов, как в случае с Хестигером. Поэтому Виид решил просто оставить его и не стал рисковать тем, что у него не получится его убедить.

— Значит, с этих пор тебе не нужно будет ничего делать, хозяин?

— Ага. Как говорят, человек предполагает, а бог располагает.

— Эти слова сложно понять.

— Они означают, что когда ты покупаешь лотерейный билет, тебе нужно подождать до субботы.

Виид осматривал землю сверху, пока летел по небу на спине Третьей Виверной.

Жизнь медленно перетекала в статую Бэрекена Дэмоффа до тех пор, пока она, наконец, не ожила.

Хотя это был всего лишь бледный мужчина в черной мантии, он был тем, кто когда-то вверг весь Версальский Континент в хаос.

"Сейчас. Что-то произойдет?"

Вскоре после того, как Виид и Третья Виверна воспарили в небо, земля затряслась.

Секретная Армия Пальмы.

Ведьмы, убийцы и гигантские демонические существа неслись к тому самому месту, где был только что воскрешен Бэрекен, чтобы захватить Королевство Арпен.

"И теперь они встретились".

С своей позиции, находясь высоко над землей, Виид мог заметить, что Секретная Армия пошла в атаку первой, когда они увидели Бэрекена. Несколько демонических существ отделились от остальных войск и понеслись прямо на Бэрекена, который стоял на равнине.

— В самом деле. Ни одна из сторон не нуждается в дружеской беседе или убеждении.

Огромные твари, бегущие издалека, приближались к магу.

Бэрекен, который в оцепенении стоял, еще отходя от своего воскрешения, поднял руку и показал на этих существ.

— Свяжите их.

Колючие лозы выросли прямо из земли с невероятной скоростью, покрывая тела тварей, словно сеткой.

— Гррраггггхххх!

Лозы вырастали слой за слоем, крепко сжимая монстров и не давая им двигаться.

— Разрушение плоти. Разрушьте их кровь и кости.

Когда Бэрекена произнес заклинание, магические чары подействовали.

Демонические существа взвыли от боли и вскоре погибли, не в силах выдержать агонию. Затем их тела разорвало, и они превратились в сотни воинов-скелетов.

По сути это были немного другие скелеты в отличие от тех скелетов, которых не так давно призывал Виид. Страшный красный свет исходил из их пустых черепов, и они были облачены в мощные доспехи, сделанные из костей.

— Крррр…

— Я смотрю на вас, Мастер Бессмертия, — все сразу скелеты учтиво поклонились Бэрекену, словно это были какие-то знатные рыцари, и вскоре пошли в атаку на демонических существ.

Существа превосходили скелетов по силе и размеру, скелеты были методично расставлены по полю сражения. Скелеты-воины атаковали существ прямо перед собой, а тем временем лучники бегали вокруг и пускали стрелы.

Даже их кости ломались и разбивались вдребезги, воины вскарабкивались на существ и свирепо наносили удары мечом. Скелеты со сломанными костями восстанавливались меньше, чем за секунду, и затем снова и снова бросались в бой.

Битва нежити с их бесконечной жизненной силой.

Скелеты в бешенстве продолжали сражение, подавляя одно демоническое существо за другим. Казалось, будто те существа, которые падали на землю, были сражены каким-то заклинанием, их тела распадались на части и превращались в 40 или 50 скелетов.

Мгновенно скелеты увеличивались в количестве, и их уже стало несколько тысяч.

— Там маг встал на нашем пути.

— Избавьтесь от него. Мы поведем его дорогой смерти.

Когда прибыли ведьмы и убийцы, масштаб сражения увеличился еще больше.

— Взрывающиеся Черви!

— Беспощадный Шепот!

— Проникающая Ненависть! – ведьмы пытались взорвать

Бэрекена с помощью всевозможных заклинаний и проклятий. Фиолетовая аура растекалась, словно волна, и возвращала все мощные заклинания обратно.

— Вдохните неисчерпаемый яд.

Вскоре ведьмы застонали и схватились за шеи.

Невидимые убийцы быстро проникли на поле боя и прокрались к нему, но вокруг Бэрекена была выстроена стены из душ, которая состояла из кричащих демонических существ.

– Аааааргх!!!

Убийцы были пойманы стеной из душ и, испытав сильную боль, погибли.

Их тела снова поднялись уже в виде Рыцарей Возмездия: рыцарей из ада, которые полностью подчинялись Бэрекену. И это были не просто обычные Рыцари Возмездия; каждый из них был практически босс-монстром со своим собственным именем.

— Отдайте нам приказ, о, Повелитель Жизни и Смерти.

— Уничтожьте их.

— Как пожелаете.

Рыцари Возмездия помчались на Секретную Армию Пальмы. Пока они бежали, Бэрекен накладывал на них самые разнообразные увеличивающие их силы чары. Замечательная состоятельная нежить, которая была оснащена всем с момента ее рождения!

Виид увидел, что какая-то красная энергия исходила из тел убийц и ведьм, которых Рыцари Возмездия лишили жизни, и ее поглощал Бэрекен.

— Кажется, он высасывает жизненные и магические силы из них.

— Это опасно, хозяин?

— Да. Когда волшебник увеличивает свою ману, то на это

есть только одна причина: он готовится к чему-то грандиозному.

Виид с серьезным выражением лица опустил руку в рюкзак, достал высушенное яблоко и пожевал его.

— Тебе надо запастись какой-нибудь едой, когда ты наблюдаешь за сражение!

— Если у тебя есть немного конины…

— Вот, ешь.

— Спасибо, хозяин.

— Это в счет проезда за весь этот год, — Виид и Третья Виверна продолжали наблюдать, как Бэрекен, не особо напрягаясь, ведет сражение.

"Это опасный человек, но пока я не вмешиваюсь в его дела, бояться нечего. В любом случае, это Воскрешение Скульптуры – очень удобная штука, так как его эффект длится всего день. Это очень удобно, когда ты можешь призвать кого-то и вот так им воспользоваться".

На самом деле когда-то Виид думал, что воскресит Бэрекена в том месте, где была Гильдия Гермес; он не тот, кто позволит причинить себе вред безнаказанно. Но он должен быть сдержанным, так как существовала возможность, что Гильдия Гермес со всей своей огромной силой просто начнет охоту за Бэрекеном, осыпая его божественными заклинаниями или еще чем-нибудь. У самого Виида однажды получилось победить его, хотя ему немного помог МЕЧ и его братья.

— Хотя… кажется, он действительно стал сильнее с тех пор.

С течением времени легион нежити Бэрекена только увеличивался в размере. Сначала по численности он мог едва сравниться с крошечной частью Секретной Армии Пальмы. Но количество и качество нежити росло в геометрической прогрессии во время боя до тех пор, пока, наконец, их сила не сравнялась с Армией Пальмы.

И потом это хрупкое равновесие в битве нарушилось и в мгновение ока оказалось в пользу Бэрекена.

Когда нежити становилось все больше и больше, мощная и опасная карта, которую выложила Гильдия Гермес, Секретная Армия Пальмы, везде начала терпеть крах.

— Эта нежить для вас… — Виид следил за всем в восторге.

Его стратегия участия в битве была хрестоматийным примером из учебника для Некромантов. Преимущество врага по численности ничего не значит; оно в скором времени исчезнет, пока будет идти битва.

Так как Бэрекену удалось вызвать Костяного Дракона из собравшихся трупов, им пришлось отлететь еще дальше, потому что стало слишком опасно наблюдать с того места, где они были.

— Костяного Дракона так легко вызвать? Его специализация начинает вызывать подозрения.

— Появился Мастер Бессмертного Легиона Бэрекен Дэмофф, и сейчас он истребляет Секретную Армию Пальмы.

— Посмотрите на небо. Это же Виид и Третья Виверна.

– Появился Виид, Бог Войны!

– Виид воскресил Бэрекена из мертвых.

— Виид смог таким прекрасным ходом сорвать зловещий план Гильдии Гермес!

Телерадиокомпании, которые следили за Секретной Армией Пальмы, начали прямую трансляцию битвы, и игроки, которые следовали за ней, держась от нее на расстоянии, обрадовались.

— Это война! И даже лучше, там есть нежить!

— Вся высококлассная нежить собралась здесь.

— Это Бессмертный Легион. Посмотри, насколько мощны скелеты.

Конечно, игроки тоже отступили в более отдаленное место, чтобы их не увидел Бэрекен.

Каждый раз, когда Бэрекен использовал свою магию призыва нежити, появлялись десятки Рыцарей Смерти и Рыцарей Возмездия. Не только тела ведьм, убийц и демонических существ, но и тела животных, погребенных здесь давным-давно, поднимались и становились нежитью.

Виид довольно улыбнулся, наблюдая за тем, как численность Секретной Армии Пальмы сократилось всего лишь до одной десятой от их первоначального количества.

Это был подходящий момент для того, чтобы перестать наблюдать и уйти; к тому же у него закончились сушеные яблоки.

— Сейчас всё хорошо. Бэрекен и его бессмертная армия превратят регион Агольты в хаос.

… Несмотря на это они исчезнут как раз в тот момент, когда закончится действие заклинания.

Возможно, Гильдия Гермес не знала о том, что Воскрешение Скульптуры ограничено по времени. Если так, Пятый Легион, который шел за Армией Пальмы, вступил бы в битву еще до того, как нежить наберется еще больше сил.

— В сражении с Бессмертным Легионом, нужно разрушать его изнутри или пытаться нанести неожиданный удар. Практически невозможно победить их в лобовой атаке, и если при себе нет божественных заклинаний, лучше вообще их не трогать.

Бэрекен был величайшим Некромантов в истории, и его способности ведения сражений были просто невероятны. Вскоре даже сам Пальма, главнокомандующий Секретной Армией, страдал от сильной боли, которую вызывали десятки заклинаний, наложенных на него Бэрекеном, и наконец, скончался от скоординированной атаки Костяных Драконов и Рыцарей Возмездия.

Даже когда они пытались сбежать, из-за костяной тюрьмы, которая вознеслась вверх, словно колоны храма, ни одно войско Армии Пальмы не смогло убежать; все встретили свою ужасную смерть, окруженные скорбными криками призраков.

— Секретная Армия Пальмы уничтожена!

— Бэрекен Дэмофф истребил всех мощных демонических существ. Нет, поправка. Он обратил их всех в нежить.

— Невероятное сражение. Бэрекен вышел из битвы совершенно невредимым.

— Значит, таковы истинные способности Некроманта в сражении… действительно изумительно. Конечно, и среди мечников есть большая разница по силе, поэтому невозможно достичь такого уровня силы, просто совершенствуя навык призыва нежити…

— Кажется, моя работа на сегодня окончена.

Виид уже собирался уходить и предоставить итогам события возможность раскрыться самостоятельно.

В этот самый момент стоящий на земле Бэрекен низким голосом пробормотал:

— Это жалкое тело… не смогло преодолеть смерть.

Тело, оживленное с помощью Воскрешения Скульптуры.

Бэрекен точно определил срок, дарованный этому телу.

— Я спасу вечную жизнь бессмертия от смерти. С помощью силы бесконечной маны я перейду за границы жизни и смерти.

Глава 18. Око за око 4

Черные искры света вспыхнули из тела Бэрекена и выстрелили высоко вверх.

— … А?

Когда черные облака стали закрывать солнце, тьма достигла того кусочка неба, где были Виид и Третья Виверна.

"Словно он сожрал само солнце… Неужели Бэрекен настолько силен?"

Инстинкт самосохранения Виида бешено посылал в его мозг предупреждающие сигналы.

"Что-то не так! Бэрекен сильнее, чем я ожидал, и он странно себя ведет".

До сих пор не было еще случая, когда всё шло гладко, и вдруг случалось что-то неожиданное. Жизнь – непростая штука; как-то раз он снял квартиру в полуподвальной части дома по цене ниже рыночной только для того, чтобы убедиться, что этот дом был местом обитания тараканов. В определенный момент он сильно забеспокоился, что стены могут рухнуть под давлением слоя плесени, толщина которого уже была больше сантиметра. Этот опыт научил Виида быть осторожным, когда всё идет слишком хорошо, и его инстинкт почти всегда был прав; как говорится, плохое предчувствие никогда не ошибается.

С другой стороны, иногда ему нужно было расслабиться, не важно, насколько осторожным он был до этого, и тогда обязательно что-нибудь случалось.

"Что-то пошло не так".

Виид и Третья Виверна летели издалека, чтобы приготовиться к любой ситуации, которая только может произойти. Они оставались на безопасном расстоянии, по крайней мере, раза в три дальше, чем игроки, которые собрались на земле, чтобы посмотреть, что происходит.

"Не похоже, чтобы Бэрекен собирался меня атаковать. Но что он задумал?"

Бесконечная тьма извергалась из тела Бэрекена, словно из вулкана, и Бессмертный Легион собрался около него, словно они ему поклонялись.

Рыцари Возмездия, вершина элиты среди рыцарей-нежити, в полной боевой готовности охраняли периметр.

"Происходит что-то очень серьезное. Я в этом уверен".

Виид и Третья Виверна продвинулись еще, чтобы посмотреть, что происходит.

— Третья Виверна.

– Киооо…

— Как только что-то странное, мы линяем.

— Понятно. Хозяин.

Игроки, которые находились на земле, тоже почувствовали опасность.

— Что… что это?

— Почему нежить так собирается вокруг него?

— По-моему, это не очень хорошо…

Но они даже не стали убегать, хотя они знали, что творится что-то неладное; Прямо как люди, которые не могут двинуться с места и избежать надвигающейся катастрофы опять-таки из-за своего любопытства,

– Кажется Бэрекен Дэмофф погрузился в какое-то странное состояние…

– Сражение уже закончилось; что же произойдет?

– Это похоже на какой-то магический ритуал выского

уровня…

Телерадиокомпании тоже рассказывали об этом событии с большим интересом.

Все это время аура тьмы, исходящая от Бэрекена, растекалась всё дальше и далье.

И затем…

Дилинь!

<Истощено 83 329 очков жизненной силы.>

<Истощено 92 130 очков жизненной силы.>

< Истощено 122 984 очков жизненной силы.>

Игроки, которые стояли ближе ко всему происходящему, потеряли почти половину своей жизненной силы в этом месте.

У Бессмертного Легиона и остальной призванной нежити тоже высасывали энергию; они рассыпались, словно состояли из песка и исчезли.

Сразу же после этого тело Бэрекена стало меняться.

Его кожа быстро старела и увядала, по как вообще не расстаяла в конце концов. Она сбежала по его телу словно грязная вода.

— Что?!

Теперь от тела Бэрекена остались только кости, а вокруг него витала красная аура.

Это что-то напоминало; кто-то из толпы сказал:

— Это похоже на костяного монстра, но он выглядит так, словно это монстр высокого уровня… Разве это не лич?

— Лич?

— Ага. Виид как-то трансформировался в него раньше.

Кквакваквакваааа!

Мощная ударная волна пошла от Бэрекена и прокатилась по всей территории радиусом в несколько километров, словно вокруг него произошёл мощный взрыв.

< Вы подверглись сильнейшему удару энергии смерти. Все физические способности будут временно снижены на 83%.

На два дня максимальный порог жизненный силы будет снижен до 41% от изначального количества.

Голод!

Ужас!

Дезориентация!

Устойчивость к проклятьям Некроманта будет снижена до минимального уровня. Так как вы не можете сосредоточиться, уровень успеха и мощность навыков и/или магии снизится. Эффект Веры будет уменьшен. >

— Чт, что это?

— Что, чёрт побери, здесь происходит?

Бэрекен на использовал атакующие проклятия; это был просто побочный эффект, который распространялся на окружающих, так как в регионе Агольта создавалось нечто огромное и смертоносное.

Дилинь!

<Остатки ужасной тьмы собрались в одном месте.

Бэрекен Дэмофф!

Он разрушил сами границы смерти и успешно трансформировался в Арх-лича. >

Архи-лич.

Это высшее существо было на ранг выше лича, а даже обычный лич уже был тем врагом, которого очень сложно победить, так как он был одним из монстров-боссов.

Личи-некроманты были самыми распространёнными, но даже лича, который научился пользоваться Чёрной Магией, было непросто убить. Так как лич обладал мощной магией и практически бесконечным запасом жизненной силы, его нельзя было одолеть в одиночку или небольшой группой, и даже целая армия не могла гарантировать победу над ним.

Когда у Виида получилось избавиться от лича Шияра, значительную помощь ему оказали Темные Эльфы из племен орков и особой святыни.

А теперь Бэрекен, который до этого уже был ужасно сильный, стал Арх-личем.

＜Ограничения Воскрешения Скульптуры были сняты силой.

Бэрекен Дэмофф освободился от ограниченной жизненной силы. Его судьба, которая должна была закончиться в этом мире спустя 16 часов, изменилась, и теперь он получил бессмертие.＞

— …

Виид посмотрел на окошко с сообщением и ничего не сказал.

"Я обречен".

Он призвал исторического монстра-босса, который мог угрожать мирной жизни всего Версальского Континента, единственное существо, которое достигло самой вершины Некромантии.

"Раньше я победил Бэрекена… но с тех пор многое изменилось".

Во время одного исторического события все религиозные ордены и расы объединили свои силы, чтобы остановить Бэрекена. В результате в его грудь всадили Меч церкви святого Лу, который значительно его ослабил.

"Думаю, проблема была в Мече Лу! Бэрекен, которого я

оживил, был в наилучшем своем состоянии, значит, его сила не уменьшилась".

А теперь он не только обладал совершенной магией и совершенным телом, но и его костяное тело казалось таким здоровым и крепким, словно суставы только что смазали, когда он заново родился.

"И всё же средняя сила игроков сильно возросла с тех пор. Он далек от состояния непобедимого. Просто… жертвы, на которые нам придется пойти, будут огромными".

Если бы Бэрекен решил продвигаться на север, он бы стал катастрофой даже большей, чем Гильдия Гермес; скелеты плавали бы в Пухольском Аквапарке, а Рыцари Смерти захватили бы контроль над улицами Моры.

Виид хотел лишь убрать Секретную Армию Пальмы, но теперь всё закончилось тем, что он создал смертельную угрозу безопасности Версальского Континента.

"Я действительно этого не ожидал… но всё же, я любой ценой должен обратить эту ситуацию в свою пользу. Единственной решение- это…"

Глаза Виида вспыхнули, как глаза того политика, который приходит на базар во время предвыборной кампании.

* * *

Бэрекен!

Он снова призвал армию нежити с помощью своей льющейся через край силы.

— Я хочу крови!

— Кровь!

— Давайте устроим ночь трупов!

— Трупы!

Кричала нежить на горе тел.

Рыцари Возмездия, Рыцари Смерти и даже скелеты и призраки – все создавали невероятный шум и гам. Костяные Драконы тоже парили в небе, во всех направлениях разбрызгивая струи смертельного яда.

Это было ужасное зрелище, порожденное Бессмертным Легионом.

— Что это? Мне так страшно…

— Это Бэрекен. Бэрекен воскрес?

— О, нет… Это Бессмертный Легион.

Игроки, которые несмотря на страх продолжали наблюдать за происходящим, теперь стали стараться ускользнуть. Даже игроки, находящиеся на относительно высоких уровнях, лежали на земле, стараясь сделать так, чтобы Бэрекен их не заметил.

— Значит, вот так я умру.

— Я такой голодный, но я не буду есть. Все равно умру.

— Думаю, моего тела будет достаточно, чтобы создать, по крайней мере, Рыцаря Смерти.

— Если мы станем нежитью и вторгнемся в города, думаете, нас покажут по телевизору?

Всё складывалось так мрачно, что игроки думали, стоит ли им сказать какие-нибудь прощальные слова перед кончиной. Даже если у них получится не привлекать внимания Бэрекена, побег был невозможен, пока в небе кружатся Костяные Драконы.

— А? Кто-то приближается.

— Это игрок? Не стоит ли нам сказать ему, что это опасно?

— Думаю, что это не игрок. Присмотрись. Это лич.

Зрители просто продолжали наблюдать, лежа на земле и затаив дыхание.

Верхом на фантоме лошади на высокой скорости приближался лич. Костяные Драконы первыми заметили его издалека, и вскоре он попался и на глаза Бэрекену.

— Шияр! Ты посмел явиться сюда и предстать передо мною после своего грязного предательства?

Как только Бэрекен заметил приближающегося лича, луч красного света выстрелил из его черепа.

Шияр, который пал от рук Виида! Тот, кто скрывался под внешностью Шияра, был на самом деле Виидом, который использовал навык Изменения.

Виид остановился на расстоянии не меньше двух километров, которое он считал безопасным, и во все горло зарычал, как лев.

— Хозяин. Думаю, произошло недопонимание. Всё, что я сделал, я сделал для вас.

— Заткнись. Я отправлю твою душу на самое дно Ада.

Шияр был одним из тех, кто разрушил все достижения, которых когда-либо достиг Бэрекен, будучи уже матерым, и втянул его во зло темной маны.

Дилинь!

＜Открыт новый квест.＞

＜Опасный ученик Бэрекена и второй главнокомандующий Бессмертного Легиона, лич Шияр!＞

Он заразил своего собственного хозяина Бэрекена силой тьмы, что заставило его пойти по неправильному пути. Его хитрость открыла Бэрекену глаза на новую жизнь.

— Хозяин. Это жизнь через смерть. Ты мечтал о бессмертии, и это же не полное поражение?

Он заставил Бэрекена принять жизнь в образе лича и способствовал тому, чтобы он объявил войну всему континенту.

Но ненависть Бэрекена к тебе очень сильна; однако, после

того, как он стал личем, у него появились большие амбиции построить новый мир.

Убедишь ли ты Бэрекена попросить прощения и начать восстанавливать Бессмертную Армию, чтобы завоевать Версальский Континент?

Уровень сложности: S

Награда: квест "Дело Бэрекена"

Ограничения в квесте: Воскрешение Бэрекена, лич Шияр.>

Когда репутация человека улучшалась, или его сила становилась больше, квесты, которые могли их испортить, появлялись чаще.

Конечно, Виид не был тем, кого не интересовало завоевание континента с помощью армии нежити. Если это было во имя Королевства Арпен, наверное, но какой был от этого прок, если континент завоюет нежить? Он не соберет с них ренту от могил, где покоятся скелеты!

Сидя на фантоме лошади, Виид рассмеялся, когда посмотрел в лицо Бэрекену.

— Ха-ха-ха. А ты действительно упертый, раз восстал из мертвых таким образом.

— Как низко. Смерть все равно не станет для тебя спасением. Еще раз исполни мою волю, и я прощу тебя.

— Я не такой как ты, Хозяин. Ты проиграл. Жить в виде омерзительной нежити… ты всего лишь куча костей, которые еще до конца не сгнили. Какое же это бессмертие?

Дилинь!

<Квест отклонен.>

— Какое высокомерие, Шияр!

Бэрекен начал читать заклинание для своих магических проклятий.

Виид не знал, что это было за заклинание, но увидев, что заклинание создается с невероятной скоростью, он поспешно поскакал на фантоме своего коня на юг.

— Ты никогда не поймаешь меня. У меня много надежных друзей среди людей.

Он притворился, что ему все равно, но погнал своего призрачного коня во весь опор.

Бэрекен отдал приказ своему Бессмертному Легиону.

— Догнать его. Если надо, преследовать его до самых глубин Ада.

Костяные Драконы широко расправили крылья и взмыли в воздух, а Рыцари Возмездия и Рыцари Смерти погнали фантомов своих коней вслед за ним.

Бессмертный Легион начал свою погоню.

— Чи-ех!

— Это будет жестокая бойня. Кукуку.

Все скелеты неслись и прыгали.

Батабатабата!

Погоня, от которой содрогалась сама земля. Так как нежить никогда не уставала, они вообще не сбавляли шаг. Сам Бэрекен использовал летающее заклинание, и на его скорость было страшно смотреть.

Виид взглянул через плечо, и его сердце екнуло.

"Они приближаются. На такой скорости меня поймают".

Бэрекен со всей своей силой и вся эта нежить высших уровней; их скорость была практически в два раза выше, чем скорость лошади-фантома Виида.

Сила Армии нежити была такой, что даже Виид, будучи

Великим Короле Пустыни, пережил непростое время, пока сражался с ней. Нежить восставала и восставала из мертвых до тех пор, пока мертвые не закончились, и он не мог использовать всю свою силу, пока он отбивался от десятков проклятий.

Виид прильнул к лошади и пронесся по равнине верхом на призрачном коне так быстро, насколько только он мог ускориться.

"Теперь. Я уже почти там…"

Миновав небольшой холм, Виид смог увидеть лагерь Пятого Легиона, который широко раскинулся; те, кто следовали за Секретной Армией Пальмы, но вдруг лишились своей цели из-за появления Бэрекена. Сейчас они ждали приказа от глав Гильдии Гермес, и теперь Виид появился перед ними верхом на призрачном коне.

— Кто это?

— Это лич.

— Некромант? Он из нашей гильдии?

Когда Виид появился в образе Шияра, воспользовавшись навыком Изменения, они не узнали его, поэтому сначала он поприветствовал членов Гильдии Гермес, помахав рукой.

— Доброе утро, дорогие члены гильдии! Какой чудесный день.

— А… да. Я думаю, ты лич?

— Я – Некромант, но сейчас я попал в сложную ситуацию.

— Понятно. Кстати, что привело тебя сюда?

Члены Гильдии Гермес спокойно разговаривали с ним, и ничто не вызывало у них подозрений. Так как оснащение, которое было у Виида, выглядело как высококлассное снаряжение, они подумали, что он еще один полноправный член гильдии. Так как Некроманты обычно не участвовали в охоте гильдии или крупномасштабных рейдах, они даже не знали, как выглядит Кробидун

— Я просто проезжал мимо и думаю, дай-ка заеду поздороваться. Хорошего дня!

— А, конечно…

И вот так Виид сбежал, пройдя верхом на своей лошади по краю лагеря Пятого Легиона.

— Так кто это?

— Можно подумать, что это игрок, у которого получилось превратиться в лича, будет знаменит.

— Не имею ни малейшего представления. Мне даже имя не приходит на ум, кем бы он мог быть. Ты думаешь, он проходит какой-то особенный квест?

До того, как они успели уйти в размышления, у холма появились Бэрекен и нежить.

Глава 19. Маг Тьмы 1

— Нежить…

— Что за черт…? Их просто несметное количество!

Игроки Пятого Легиона были шокированы размером Бессмертного Легиона, который был воскрешен Бэрекеном.

Заметив людей, нежить бешено понеслась.

— Квехехе!

— Смерть живым!

— Я положу конец вашим никчемным жизням!

Бэрекен и нежить!

Как только люди встречались глазами во время погони за Виидом, они даже не пытались общаться.

— Люди. Я Уллумбо, Рыцарь из Ада. Приветствую вас в своих рядах.

— Начинаем разрушающую атаку.

Призрачные кони, на которых скакали Рыцари Возмездия, рассыпались по полю и бесшумно устремились в лагерь врага. За ними мчались Рыцари Смерти и воины-скелеты, а от погони огромных мертвых демонических существв, которые были когда-то частью Секретной Армии Пальмы, сотрясалась земля.

Карстейн, командир Рыцарей Возмездия, поднял свой обломанный меч и закричал:

— Бессмертный Легион! В атаку!

Кухуваааа!

Мерзкая фиолетовая аура покрыла Бессмертный Легион; один

только этот эффект увеличивал скорость армии нежити и их способность красть жизненную силу.

— Что?! Ты имеешь в виду, что здесь Виид появился?

В этот момент главнокомандующий Легионом Бакинг связывался с главами гильдии.

Так как они до последнего не получали новостей о Секретной Армии Пальмы, он только сейчас осознал, что лич, который только что прошел через их лагерь, на самом деле был Виид.

— Невероятно. И мы просто дадим ему уйти?

Бакинг стонал от сожаления, но нападающий Бессмертный Легион был уже прямо перед ним.

— Слишком поздно пытаться избежать сражения. Мы должны дать им отпор с помощью того, что у нас есть. Щитоносцам встать в первую линию и взять на семя рыцарей.

Пехота попыталась удержаться на своих позициях, отражая атаку нежити. Так как была такая большая кавалерия нежити, как Рыцари Возмездия, не говоря уже о Костяных Драконах, они решили, что побег невозможен.

— Черт. Почему мы должны сражаться с этими… штуками…?

— В Чате Гильдии говорят, что это Бессмертный Легион; это правда?

— Что? Конечно, нет! Не может быть!

Члены Гильдии Гермес тоже готовились к битве, они были очень мрачными.

— Да придет день. Когда всё, во что ты веришь, рассыплется в прах. Тебя предаст твоя собственная семья, и ты умрешь, мучаясь от боли и страданий. Рапсодия Разрушения!

Бэрекен взмахнул своим костяным посохом и произнес заклинание Черной Магии, которое повсюду разнесло крик призраков. Ужасные, действующие на нервы звуки отозвались издалека эхом, словно грянул слаженный оркестр. Помимо того,

что это был оглушительный звук, от которого могли лопнуть барабанные перепонки, он еще и вселял в слушающего болезненность, и казалось, что от него тяжелеют конечности.

———————————————

< Вы слышите Рапсодию Разрушения.

Чрезвычайно ослабленное состояние!

Физические способности будут уменьшены.

Способности атаковать и защищаться будут ослаблены.

Сопротивление магическим заклинаниям, воздействующим на ум, будет снижено, и все характеристики будут снижены на 22% или больше.

За секунду будет потеряно 6 492 очков жизненной силы. >

———————————————

Проклятие Черной Магии использовала нежить. Солдаты Императорской армии не могли его вынести; они мгновенно падали замертво, и их тела падали друг за другом, словно по войску шла умертвляющая волна.

— Мы даруем вам славу бессмертия!

— Это приказ Бэрекена. Будьте благодарны, вы, смертные.

С помощью грубой силы Рыцари Возмездия прошли через барьер, установленный щитоносцами Пятого Легиона. Солдаты, которые были сметены мощной атакой перелетели через весь лагерь и упали замертво.

— Щитоносцев нейтрализовали!

— Встаньте ближе друг к другу! Остановите их, используйте любые навыки, которые только у вас есть! Мы прошли половину пути нашего похода; если они смогут добраться до нашей базы, они уничтожат всё.

Рыцари Возмездия проникли в лагерь Императорской Армии.

Даже когда на их пути вставали копьеносцы и щитоносцы, они до последнего продвигались дальше. Они вонзали мечи в грудь врага, даже если им отрубали головы. Так как у них были неиссякаемый запас жизненной силы и маны, которым их снабдил Бэрекен, в конце концов, число нежити только увеличивалось.

— Не…нежить!

Погибшие солдаты восставали из мертвых, но уже в виде нежити. Даже без благословляющих или очищающих заклинаний Рыцари Возмездия возвращали себе и свою жизненную силу и снова взбирались на своих призрачных коней.

Ситуация и без того была хуже, чем сам хаос, но Бэрекен начал произносить еще одно заклинание.

— Отдай свою ничтожную жизнь мне, бессмертному. Я награжу тебя бессмертием. Дар Жнеца.

У около трети солдат Пятого Легиона на лбу появились клейма с ярким изображением призрака с черной косой в руках.

———————————————

＜Вы получили Дар Жнеца.

Каждую секунду часть всей жизненной силы и маны будет истощаться.

Урон, который вы понесете, будет возрастать, когда вы будете ранены.

Когда вашей оставшейся жизненной силы будет меньше 20% от ее максимального количества, велик шанс внезапной смерти.＞

———————————————

— Уррргх. Какая Некромантия…!

— Нам нужны божественные заклинания! Сначала избавтесь от этих клейм, быстро! “We need divine spells! Get rid of these brands first, quickly!”

Игроки Гильдии Гермес из Пятого Легиона не могли оправиться от шока и ужаса. Все они до этого победили уже множество монстров-боссов, но они никогда не сталкивались с такой бесподобной силой, какой обладал Бэрекен. Худшей из всех его беспрецедентных способностей была способность посылать проклятия на большие расстояния, а также ужасно было и его абсолютное господство над армией нежити.

Нежить окутала черно-фиолетовая аура, и боевая мощь этих солдат стала смертоносной, пока они продолжали сражаться, даже если это были всего лишь Рыцари Смерти. Рыцари Возмездия были абсолютными властелинами боя, которые безжалостно бесчинствовали в рядах врага.

— Виид действительно раньше их побеждал?

— По-другому и быть не может. Он ужасно сильный.

— Эту нежить невозможно победить. Даже если мы убьем их, они просто снова воскреснут и будут еще сильнее, чем прежде. Единственный выход – избавиться от Бэрекена.

Некоторые игроки Гильдии Гермес поняли, что Бэрекен был главной фигурой этого сражения, и быстро пошли на него в атаку.

— Убить его!

— Гильдия Гермес сильнее всех!

Игроки Гильдии Гермес ринулись в бой, эффектно крича на случай, если их вдраг покажут по телевизору. Нежить попыталась их остановить, но они прорвались, используя против них все свои навыки, которые у них только имелись. В Пятом Легионе было много разных игроков, которые славились своими определенными навыками.

— Крепость из Воющих Трупов.

Увидев отважную попытку игроков Гильдии Гермес атаковать его, Бэрекен произнес еще одно заклинание.

Земля, на которой стоял Бэрекен, затряслась, и из нее выросли колоны, сделанные из множества переплетенных костей,

высотой в несколько десятков метров.

Вскоре образовался внушительный костяной холм.

———————————————

＜Крепость из Воющих Трупов создана.

Заклинание Черной Магии, которое можно активировать, только пожертвовав огромное количество крови, наслало на эту землю смертельное проклятье.

Возможности физической и магической атаки всех живых существ будут снижены на 74%.

Воющие духи бродят по полю сражения, улучшая защиту нежити.

Жизненная сила нежити будет увеличена на 30%.

Смертельная вспышка чумы!

Начнет распространяться неизвестная инфекция, вызывая такие симптомы, как зуд, головокружение, дезориентация, головная боль, сыпь, гниение тканей и боль в суставах.＞

———————————————

Бэрекен стоял на груде костей высотой около 90 метров.

— Это просто смешно. Это просто…

— Даже Виид уже убивал этого монстра, но теперь…

Игроки Гильдии Гермес начинали впадать в отчаяние; чтобы подобраться к Бэрекену поближе, им нужно было сразиться с полчищем скелетов и Рыцарей Смерти, пока они будут карабкаться вверх на вершину высоченного костяного холма. К тому же на них неслись демонические существа из Секретной Армии Пальмы, которая вся обратилась в нежить. Они увидели даже Костяных Драконов, которые величественно парили в небе, а теперь начали спускаться на землю.

— В этом сражении для нас нет никакой надежды.

— Давайте уйдем отсюда.

Быстро приняв решение, игроки Гильдии Гермес попытались сбежать с поля боя; у Пятого Легиона еще оставались войска, но Бакинг был их главнокомандующим, а не они. Это был относительно разумный выбор, за исключением того, что магия Бэрекена не позволит им просто так сбежать.

— Вам некуда бежать. Вам уготована только судьба нежити!

Бэрекен стоял в центре, а все живые, находящиеся рядом с ним, были клеймены меткой.

< Метка Смерти!

Бэрекен Дэмофф, Маг Тьмы!

Он принес в жертву живых и мертвых, чтобы сотворить это заклинание Черной Магии.

Если вы сбежите и оставите Бэрекена в живых, ваша жизнь оборвется через три часа.>

Хотя это заклинание это заклинание было записано в книгах по Черной Магии, никто из членов Гильдии Гермес не испытывал его лично на себе. Заклинание, наложенное таким мощным магом, как Бэрекен, невозможно будет снять без помощи божественной магии хотя бы первосвященника.

— О, да это же… ладно, теперь нам нечего терять.

— Убить его!

Игроки Гильдии Гермес снова бросились на него.

— Сражайтесь. Мы можем его победить.

Воспользовавшись этим моментом, Бакинг также призвал свои войска сражаться еще более агрессивно. Однако более 15%

Императорской Армии уже превратилось в нежить. Они решили сражаться, потому что невозможно было сбежать, но это привело только к тому, что Императорская Армия все теряла и теряла живых солдат. Их отчаяние становилось все сильнее каждый раз, когда Бэрекен накладывал на свою Костяную Крепость еще одно заклинание.

— Переменчивый поток маны, услышь меня; этот конец бесконечного числа жизней будет тебе подарком от меня. Теперь переместись и осознай начала вымирания и противостояния.

Абсолютная магическая защита: даже божественные силы и атакующие заклинания теперь блокировались Бэрекеном. Нежить все больше увеличивалась в числе, пожирая Пятый Легион. Скелеты размахивали своими ржавыми мечами, а гниющие зомби медленно захватывали контроль над полем боя.

* * *

Виид вернулся в Мору с помощью навыка Картиной Телепортации Юрин.

— Извините, могу я заказать немного жареной курицы?

— Конечно. Присаживайтесь.

– Армия Нежити. Бэрекен Дэмофф! Они невероятно сильные!

– Рейд нежити… он просто непреодолимый. Они не могут победить.

Виид пил холодное пиво и ел жареную курицу, пока смотрел трансляцию по кристальному шару!

— Вот для чего мне надо жить, прямо здесь.

Виид откусил от куриной ножки большой кусок.

Нет ничего удивительного в том, что все телерадиокомпании по всем своим канала показывали или прямую трансляцию сражения с Бессмертным Легионом, или рассказывали об этом в выпусках новостей.

– Несмотря на это, сила Бэрекена просто поражает

воображение. Он абсолютно подавил Пятый Легион, не дав им даже шанса толком ответить на атаку.

– Я думаю, его без сомнения можно причислить к величайшим монстрам, которые только появлялись в трансляциях.

– Также в этом нет ничего такого странного, учитывая то, что Бэрекен был и остается одной из немногочисленных сил за всю историю, которая могла уничтожить Версальский Континент.

– Культ Эмбиню тоже представлял значительную силу, но разница между ними в том, что Эмбиню был невероятно большой организацией, а Бэрекен – это всего лишь один человек. Конечно, все это основано на исторических записях, поэтому здесь нельзя сказать точно.

– Похоже, что влияние того священного меча, который вонзили в его грудь, в прошлом было очень сильным.

– Священный меч?

– Да. Кажется, это единственное правдоподобное объяснение. Бэрекен намного сильнее, чем прежде.

Виид был просто поражен, когда в трансляции увидел, как Бэрекен стер в порошок Пятый Легион.

— Некроманты, конечно, сильны.

Даже между мастерами одного и того же навыка была пропасть с точки зрения их способностей. Например, два мечника будут отличаться по силе из-за разницы в их уровне, характеристиках и чувстве боя. И Бэрекен не был обычным Некромантом; он был лучшим из лучших.

"Не уверен, что снова смогу его победить. Я должен избежать повторного сражения с ним, во что бы то ни стало".

До того как Бэрекен и его нежить столкнулась с Пятым Лагионом, их основная сила заключалась в их количестве. Среди них уже были Рыцари Возмездия, призраки и Костяные Драконы, но их основные силы состояли из скелетов и зомби.

Сейчас, когда рыцари Императорской Армии превращались в нежить, и даже игроки Гильдии Гермес не могли сравниться с ними по силе, количество высококлассных подразделений в их войсках быстро увеличивалось.

"Они могут превратиться в ужасную силу, если их не трогать. Превратиться в то, что может угрожать судьбе целого народа…"

На этот раз уровень опасности мог превысить даже уровень опасности, исходящей от Культа Эмбиню. Казалось, Бэрекен мог создать таких монстров-боссов, как Рыцарей Возмездия, так же просто, как приготовить себе ужин, если у него будет достаточно трупов. Так как в его груди больше не было Меча Святого Лу, было невозможно оценить границы его способностей призыва нежити или Черной Магии.

«Все еще есть шанс, если мы сможем снова вколотить этот меч в него, но кто это сделает?»

Если они не смогут завязать очень-очень запутанное сражение, будет сложно даже приблизиться к Бэрекену на такое расстояние, чтобы можно было всадить священный меч в его грудь. Даже Виид в своей молодости, когда он был Великим Королем Пустыни, и в его распоряжении были все Воины Пустыни, не смог бы справиться с такой задачей без труда.

Бесконечный поток нежити, проклятий и Черной Магии. В дополнении ко всему прочему, навсегда усмирить лича было само по себе проблемой, так как он обладал гигантским запасом жизненной силы и восстановительной силы; поистине ужасное создание.

"Бэрекен воскрес. Что теперь будет?"

Он мог затихариться в каком-нибудь регионе, но у него всегда еще был выбор начать кампанию по завоеванию власти над всем континентом.

Пока Виид обгрызал куриные крылышки, телевидение транслировало, как безнадежно крушат Пятый Легион, а он пытается сбежать. Конечно, они направлялись на юг, где была Империя Хэйвен. Бэрекен и нежить тоже отправились в поход на юг в погоне за выжившими.

— Ну. Так как всё получилось вот так, мне не нужно больше беспокоиться. С этих пор Гильдия Гермес займется этой ситуацией.

Весь этот хаос был делом его рук, но он почувствовал облегчение, когда увидел, что теперь другие будут расхлебывать эту кашу.

* * *

Бэрекен и нежить, участвовавшая в сражении против Пятого Легиона.

Только число Рыцарей Возмездия достигло нескольких тысяч; было сложно даже сосчитать Рыцарей Смерти и скелетов, которые заняли всю равнину, а Костяныз Драконов, парящих в небе, было не меньше тридцати.

— Вау. Это просто колоссальное количество.

— Поразительно. Я даже не знаю, что сказать.

— Значит, мы стали свидетелями первой стадии разрушения Версальского Континента.

Всё больше игроков собиралось, чтобы издалека посмотреть на всё происходящее.

Регион Агольта находился у границ Империи Хэйвен на севере, и если пересечь море, отправившись из этой точки, можно было добраться до границ Королевства Арпен. На востоке были другие регионы, которые тоже управлялись Королевством Арпен. Сейчас насущным вопросом было следующее: куда дальше направится Бэрекен и его армия нежити.

— Думаешь, они пойдут в Королевство Арпен?

— Конечно, нет… там им дорогу перекроет море.

— Даже если и так… разве нежить не сможет просто пересечь его? А Костяные Драконы всегда могут просто его перелететь.

— Хмм. Если подумать, скелеты могут просто пройти под

водой; им даже не нужно дышать.

— Это немного пугает.

Бэрекен и нежить продолжали куда-то двигаться. И выжившие в отчаянии бежали на юг, поэтому нежить, естественно, следовала за ними.

Толпа наблюдала за ними, забыв даже о том, что нужно дышать. Костяные Драконы парили в небе, а скелеты продолжали, прихрамывая, за ними маршировать.

— Ну, Гильдию Гермес ждет хаос.

— Да. Они обречены, это точно.

Глава 20. Маг Тьмы 2

Телерадиокомпании были немного сбиты с толку неожиданным развитием событий: всего лишь час назад казалось, что объединенные силы Секретной Армии Пальмы и Пятого Легиона Императорской Армии были в шаге от того, чтобы обрушить массивную атаку на Королевство Арпен. Все предсказывали, что даже если Королевство Арпен одержит победу, она понесет колоссальный ущерб, но теперь обстоятельства абсолютно полностью поменялись.

— Бэрекен Дэмофф!

— Маг Тьмы и Повелитель Нежити, теперь он показался. Кажется, грядет война против Гильдии Гермес!

Голоса телерадиокомпаний стали очень драматичными: такое развитие ситуации привлекало зрителей. Когда случился такой неожиданный поворот событий, рейтинги не могли не взлететь вверх.

— Приготовьтесь к трансляции! Есть ли какой-нибудь способ раздобыть видео, на котором Бессмертный Легион будет крупным планом?

— Приближаться к ним слишком опасно!

— Попробуйте предложить денежный приз тому, кто снимет их. Нам нужно что-то делать!

Бессмертный Легион продолжал свой поход на невероятной скорости: нежить, усиленная магией Бэрекена, продвигалась без отдыха.

А теперь они прибыли в Северную крепость Империи Хэйвен!

Костяные драконы вели атаки в воздухе, а скелеты взбирались на бастионы.

Армия Империи Хэйвен была грозной силой, которая

завоевала Центральный Континент. Она состояла из множества высококлассных солдат, которые отточили свои навыки в бесконечном количестве битв, но они были беспомощно разорваны нежитью.

Бэрекен взревел, стоя теперь на вершине полностью разрушенной крепости.

– Бессмертие. Вся эта земля узнает, какую мощь мы собой представляем — мой Бессмертный Легион и я!

— Кваааааааргх!!!

Скелеты закричали от радости и взмахнули своими ржавыми мечами.

***

Пока Армия нежити продвигалась на юг, в Гильдии Гермес было объявлено чрезвычайное положение.

— Мы издаем чрезвычайный призыв для каждого члена гильдии, достигшего 500 уровня и выше.

Определенное количество персонала требовалось для выполнения таких заданий, как охрана общественного порядка в крупных городах Центрального Континента и сражение с Королевством Арпен или Воинами Пустыни, и почти все они теперь были призваны на войну против Бессмертного Легиона, на прежних местах осталось самое минимальное количество игроков.

Всего лишь за два дня собралось более 700 000 членов Гильдии Гермес, 250 000 игроков собрались в Замке Арен, кроме тех, кто не смог к ним присоединиться, потому что находился слишком далеко или в данный момент проходил какой-то специальный квест. Это была военная мощь высшего уровня, которую только смогла собрать Гильдия Гермес, будучи той силой, которая завоевала Центральный Континент.

— Бэрекен Дэмофф: на каком он приблизительно уровне?

— Это невозможно узнать, но будет безопаснее предположить, что его боевой потенциал равен примерно 900

уровню.

— Вау. Сильно.

— Чтобы все знали, характеристики Некроманта делают его в несколько десятков раз сильнее, когда он участвует в крупномасштабных сражениях.

— А нежить, их количество возрастает с каждым днем, правильно?

— Да. Чтобы нанести ему прямой удар, нам надо пройти сначала через его армию нежити.

Даже главы Гильдии Гермес не могли скрыть своего удивления, когда они рассказывали о боевой мощи Бэрекена. Сцена того, как Армия нежити сметает Пятый Легион, тоже заставила их пережить сильное эмоциональное потрясение.

Три основных заклинания: Аура Смерти, Абсолютная Магическая Защита и Темное Правило!

Воскресшие солдаты нежити уже представляли собой большую проблему, но еще хуже было ослабление силы союзников из-за многочисленных и масштабных проклятий Бэрекена и высасывание жизненной силы и маны.

— Более десяти тысяч членов Гильдии Гермес собрались вместе… его можно победить, каким бы высоким уровнем он не обладал.

— Это не так просто.

— В чем проблема? У нас будут хорошие шансы, если мы создадим группу ударных войск, вооруженных священным оружием, которым можно пронзить толпу нежити, хоть мы и можем понести определенные потери.

— Бэрекен – Арх-лич. Если мы сначала не уничтожим сосуд, в котором хранится его бесконечная жизненная сила, будет практически невозможно избавиться от него навсегда.

— И где тогда этот сосуд? Нам надо сначала с этим разобраться, когда мы выясним, в какой темнице он спрятан.

— Похоже, Бэрекен носит этот сосуд в себе.

— …

Само собой разумеется, задача: пройти через армию нежити, чтобы подобраться поближе к Бэрекену и ЗАТЕМ уничтожить сосуд с его жизненной силой, была нелегкой.

— Кроме того, сила его легиона нежити непостоянна. Смотрите: когда наша сторона потеряет солдат, мертвые союзники воскреснут в виде высококлассной нежити и атакуют своих бывших товарищей. Заклинание «Взрыв Трупа» тоже нанесет большой урон.

Взрыв Трупа, используемый Бэрекеном, по мощности был равен заклинанию Полного Сожжения, производимому высококлассным магом.

— А что если мы атакуем его божественной силой?

— Действительно, нежить можно уязвить святой водой или священным оружием, заряженным божественной силой. Но помните, в прошлом Бэрекен все еще был активен даже после того, как ему всадили в грудь Меч Святого Лу.

— И еще у его маны нет границ. Говорят, что он постоянно высасывает жизненную силу и ману из окружающей нежити.

— Хм. Похоже, этого монстра действительно нельзя никак одолеть.

— Если бы Бэрекен выбрал стратегию продуманного боя, это, наверное, означало бы, что для нас нет никакой надежды на победу.

Выражение лиц Лафэя и Бадырея, а также остальных присутствующих здесь элитных гвардейцев, становились всё мрачнее и мрачнее, пока они разрабатывали план. Они были одними из самых сильных на Версальском Континенте, но даже для них охота на Бэрекена была серьезным вызовом.

— Боюсь, это будет опасно, так как у нас несметное число неизвестных переменных.

— Почему этот монстр решил прийти сюда, выбрал именно это место…?

Они начинали понимать, почему Гильдия Гермес объявила мобилизацию всего Центрального Континента, даже рискуя определенным образом. И если Замок Арен, столица Империи, после всего этого обречен на разрушение Бэрекеном, трудно даже представить, каким огромным будет нанесенный урон. Их Императорский Дворец уже был разрушен, а теперь Замок Арен, который так долго был столицей, падет от рук нежити? Какой это будет позор, особенно когда они претендовали на то, чтобы стать правителями Центрального Континента!

— Все еще можно обратить предельный объем силы Бэрекена в свою пользу — предельное количество нежити.

Лафэй развернул листы бумаги, заняв всю поверхность широкой стены. Всё пространство занимали такие надписи, как математические уравнения или результаты анализа военных действий. У Гильдии Гермес хранилось отдельное собрание высококачественной информации о приключениях или монстрах, хоть и не такое большое, как в Великой Библиотеке Моры, и с его помощью они проанализировали данные о Бэрекене.

— Лучше всего сосредоточить силы, достаточно мощные, чтобы превзойти нежить, на нескольких направлениях, чтобы прорваться через ряды врагов.

— Прорваться… звучит как-то опасно.

— Да. Но абсолютно никакого смысла нет в том, чтобы занять оборонительную позицию в сражении с Бессмертным Легионом и Бэрекеном.

— Ты имеешь в виду, это бесполезно в виду проклятий и навыка воскрешения.

— Точно, именно поэтому мы объявили мобилизацию на всем Центральном Континенте. Нам надо закончить это сражение быстро, собрав максимально возможное количество сил. Кроме того, мы знаем, что у Некромантов есть врожденное слабое место, которое ограничивает их возможности: чтобы задействовать всю свою силу, у них в качестве составляющих должны быть трупы.

Слабое место Некроманта: несмотря на выдающуюся способность разрушать, способность высасывать жизненную силу и ману, а также обладание многочисленной армией слуг-нежити, для всех этих сил нужны были трупы.

— Нашей подавляющей силой мы истребим толпы нежити извне, растопив их тела и ослабив их силу, и нанесем удар по Бэрекену. Всё это должно происходить одновременно, в мгновение ока.

— А это вообще возможно?

— Да. Чтобы выйти из этого затруднительного положения, мы позаимствуем святые мощи у всех религиозных орденов, а также у паладинов и священников. Придется достаточно многим пожертвовать, но если мы сможем поймать Бэрекена… для нас это будет большой подарок.

Лафэй договорился с несколькими телерадиокомпаниями о прямом эфире, это было вполне естественное решение перед такой грандиозной битвой, и если бы они героически сразились с Бессмертным Легионом и победили, у Гильдии Гермес появилась бы возможность поправить свою дурную репутацию и завоевать популярность.

— До сих пор обстоятельства заставляли нас принимать оборонительную позицию, но если мы переживем это сражение, Гильдия Гермес снова перехватит инициативу. Мы докажем нашу силу, и у нас появится легитимное право управлять на всем Версальском Континенте.

Это Виид оживил Бэрекена, что в свою очередь воскресило Армию нежити. Игроки Гильдии Гермес думали, что в этом хаосе был виноват Виид, и он заслуживает суровой кары.

Лафэй окинул взглядом собравшихся людей и посмотрел на Бадырея.

— Бадырей, в этой битве я должен просить тебя принять на себя роль главнокомандующего.

Солдаты высших уровней из Гильдии Гермес не особо расстроились, что их не выбрали, хотя они думали, что это

неизбежно. Эта война против Бэрекена и Бессмертного Легиона была судьбоносной для всей гильдии. Они не думали о том, что проиграют, но если всё пойдет не так, нежить сметет Замок Арен или центр Империи, слава Империи Хэйвен канет в лету, а Бессмертный Легион разрастется до таких размеров, что совершенно выйдет из-под контроля, поэтому они думали, что это вполне естественно, что Бадырей займет лидирующую позицию. Самые опытные солдаты Гильдии Гермес попытались понять, что сейчас испытывал Бадырей.

— Мы можем доверять Бадырею.

«Просто… насколько сильным он стал? Он насладился всеми привилегиями, которые дает управление Центральным Континентом».

«Его сила всё это время увеличивалась, получая полную поддержку со стороны Гильдии Гермес. Прошло уже много времени с тех пор, как он в последний раз демонстрировал общественности свою боевую силу. Похоже, между телерадиокомпаниями начнется сумасшедшее соревнование за право показывать трансляцию».

***

Со времен завоевания Центрального Континента Бадырей не показывался на передовой. Он жил, сосредоточившись только на самосовершенствовании, и его цель состояла в том, чтобы стать высшим Богом Войны, что и обозначало его имя. Он уже был одним из сильнейших, и его мощь признавал Баталли, Бог Боя. Но даже Бадырей, мягко говоря, волновался о надвигающемся сражении.

– Бэрекен Дэмофф. Должно быть интересно.

Гильдия Гермес решила встретиться с Бессмертным Легионом у Замка Валкис.

Отправившись из Региона Агольта, Бэрекен и Бессмертный Легион шаг за шагом расширяли зону своего влияния, охотясь на монстров, которые бродили неподалеку. Словно чем-то загипнотизированные, монстры тянулись к Бессмертному Легиону и преодолевали бескрайние равнины только для того, чтобы их убили. Группы скелетов-рыцарей, возглавляемые

Рыцарями Возмездия, приносили трупы с охотничьих угодий или темниц, которых Бэрекен обращал в нежить.

Чтобы больше не давать времени Бессмертному Легиону, который раздувался в размерах, словно снежный ком, Гильдия Гермес как можно быстрее завершила подготовку и преградила им путь у Замка Валкис.

Все телерадиокомпании следили за этим событием, и огромное количество игроков Центрального Континента присоединялись к трансляции.

***

Гильдия Гермес и Бессмертный Легион!

За три дня все ресурсы Империи были сконцентрированы в Замке Валкис. Бадырей и другие элитные Гильдии Гермес прибыли на место заранее и выстроились вдоль крепостных стен. Так как от обычных рыцарей и солдат Императорской Армии не было бы особого толку, они прикрывали войска с тыла. Армия обычных и высококлассных магов тоже отправились в резерв, так как они не могли прорваться через Абсолютную Магическую Защиту Бэрекена.

— Значит, сегодня состоится решающий поединок.

— Это будет самое большое сражение на всем Версальском Континенте.

Игроки Гильдии Гермес ждали, находясь в полной боевой готовности.

Совсем скоро на горе Горум появилось несколько скелетов-разведчиков.

— Нежить!

— Бессмертный Легион здесь.

Через мгновение после появления скелетов вышли войска нежити высших уровней и заняли всю гору.

Костяные Драконы сопровождали Бессмертный Легион по

воздуху, величественно взмахивая костяными крыльями.

Бэрекен парил в небе, стоя на темном шаре.

Арх-лич, возглавляющий Бессмертный Легион, был окутан черной, как смоль, аурой: он воплощал точно такое же величие, что и в прошлом, о котором писали в книгах.

– Люди. Я вижу, что вы еще не оставили надежду.

Голос Бэрекена зловеще прокатился по полю боя.

– Люди не могут оставить надежду, пока они в оковах жизни. Сегодня… Я сожру вашу надежду. Бессмертный Легион, в атаку!

— …!

Лица игроков Гильдии Гермес побелели от ужаса, когда они увидели огромную армию нежити, которая мгновенно ринулась на них.

Бадырей и остальные опытные солдаты тоже побледнели, хоть и по другой причине.

«Черт возьми. Я приготовил отличную речь».

«Я даже отрепетировал песню!».

Виид пел песню, когда впереди была серьезная битва.

Подражая ему, они тоже отрепетировали несколько строк и песен, которые могли поднять боевой дух союзников, но всё было впустую, когда, ни секунды не теряя, на них мчался Бессмертный Легион.

— Приказываю всей Императорской Армии — начать войну по защите континента!

Бадырей издал Великий Рев. Это навык, который производил приблизительно тот же эффект, что и Рев Льва, но мог покрыть гораздо большую площадь поля боя.

Бум, бум, бум, бум.

Громкий барабанный бой эхом прокатился по всему Замку Валкис, возвещая о начале сражения.

— Началось. Следуйте нашему плану: не пускайте стрелы и оставайтесь на своих позициях!

— Используйте защитные заклинания заранее, чтобы противостоять Черной Магии.

Оправдывая свое название, штурмовой отряд Рыцарей Возмездия Бессмертного Легиона свирепо ударился о ворота замка. Костяные стрелы скелетов-лучников, словно дождь, посыпались на бастионы.

Скелеты, дуллаханы и зомби взбирались по стенам замка: вся нежить низших уровней, но так как они принадлежали Бессмертному Легиону, даже рыцари не были застрахованы от возможности быть сожранными ими.

Бэрекен высоко поднял свой костяной посох.

– Жалкие люди. Узрите Бессмертный Легион, который подарит каждому из вас новую жизнь.

_____

< Жаждущий Отчаяния!

Ваше сознание погружается в темное подсознание.

Время заплатить за грехи, которые вы совершили за всю свою жизнь.

Выши умственные способности будут ослаблены в зависимости от степени вашего грехопадения!

Максимальная мана будет сокращена: знания и мудрость будут уменьшены вдвое.>

_____

< Воскресший Призрак!

Вы очень плохо видите.

Появились призраки монстров или врагов, которые убили вас в прошлом, и они бродят вокруг вас. До того, как они вас сожрут, вам нужно защититься от них Благословлением или полностью от них избавиться! >

< Неуправляемая Дрожь!

Бэрекен Дэмофф.

Вы чувствуете великий ужас по отношению к его магической силе, которая может управлять жизнью и смертью.

Вы не в силах противостоять ему из-за своих злых дел, которые вы совершали до сегодняшнего дня.

Все характеристики будут уменьшены на 35%!

4,5% всей жизненной силы и маны будет высосано Бэрекеном, когда бы вы ни пострадали.

Если количество ущерба, который вы понесли, больше 30% всей вашей жизненной силы, у вас заберут жизненную силу в размере 2% от того ущерба, который вы понесли. >

Глава 21. Маг Тьмы 3

Одним единственным заклинанием Бэрекен сотворил три масштабных проклятия, которые покрыли весь регион.

— Нам нужно Благословение! Снимите проклятья, быстро!

— Где священники? Пожалуйста, нам нужна помощь прямо сейчас!

Игроки Гильдии Гермес отчаянно звали священников. Паладины могли противостоять проклятьям благодаря их врожденной устойчивости или Благословляющим заклинаниям, но урон, который несли другие игроки, был гораздо более серьезным, чем они могли представить, даже несмотря на то, что они были вооружены всем, что может противостоять Черной Магии. Мощь магии Бэрекена была настолько огромной, что она не только не давала врагам использовать всю их силу в сражении, но и вообще за пару щелчков пальцев снижала все способности жертв.

Тем временем толпа скелетов, количество которых возросло практически до миллиона, взбирались по стенам. В отличие от людей, которым нужны были лестницы, они цеплялись своими костлявыми руками и ногами и ловко взбирались на бастионы. Игроки Гильдии Гермес пытались из остановить, используя свои атакующие навыки.

— Взрывное Рассечение!

— Громовой Молот!

— Лук Гэмеша!

Скелеты, которых усилил Бэрекен, по силе могли сравниться даже с Рыцарями Смерти, но игроки Гильдии Гермес побеждали эту толпу скелетов без особых усилий, используя преимущество своего расположения на верхних частях крепостных стен, а также свою боевую мощь.

— Вам нужно убедиться, что вы полностью уничтожили их

тел! Если вы будете просто сталкивать их со стен, то это нам никак не поможет!

— Давить их!

С помощью своих мощных навыков игроки Гильдии Гермес плавили и измельчали те скелеты, которые достигали вершины бастионов. Единственный способ выиграть сражение с Бессмертным Легионом заключалось в том, чтобы полностью уничтожить все трупы на поле боя.

— Рыцари Возмездия уже почти снесли главные ворота замка!

— Что, уже?!

— Оборонительные подразделения, быстро!

Пытаясь сдержать приближающихся Рыцарей Возмездия, некоторые из самых сильных воинов или рыцарей из Гильдии Гермес выступили вперед, чтобы сразиться с ними. По всей крепости вспыхивали взрывы божественной силы или ослепительный свет от магических заклинаний – пугающая картина для наступающей нежити.

— В небо!

— Осторожно! Все в укрытие!

Тридцать Костных Драконов парили в небе и плевались концентрированной кислотой; вскоре ряд мест в Замке Валкис были испорчены, от земли поднимался дым от гнилого газа.

— Крррр… поднимайтесь, неверующие. Все существа, у которых есть жизнь, существуют для того, чтобы чинить щло!

Воющие привидения издавали леденящие кровь крики, проклиная всё живое вокруг них

— Я ранен!

— Все, у кого меньше 60% жизненной силы, отступайте в тыл!

На бастионах через каждые 50 метров Гильдия Гермес

установила медпункты, там было размещено множество священников, обладающих божественной силой. Гильдия наняла как можно больше таких священников, призвав их из всех религиозных орденов при помощи очков, накопленных за счет взносов.

С центральной башни Замка Валкис можно было увидеть, что лечение раненых солдат проходило гладко.

— Это несомненно тяжелая битва, но мы…справляемся лучше, чем ожидалось. Но надо сказать, эти скелеты определенно мощные для таких монстров низших уровней.

— Да. У нас есть преимущество: мы защищаемся изнутри замка, поэтому мы только должны быть осторожны с этими Рыцарями Возмездия.

— У Бессмертного Легиона больше миллиона солдат. Их число возрастет на несколько десятков тысяч, когда вернутся эти Рыцари Возмездия, которые разъехались, чтобы найти еще больше трупов, но я думаю, что мы все еще можем их победить.

Игроки высших уровней и другие авторитетные фигуры Гильдии Гермес собрались в центральной башне, и среди них был Мьюл.

— Меня немного беспокоят Костяные Драконы, которые рыщут по полю…

— Прямо сейчас атаковать их – это пустая трата наших сил. Если мы не можем сразить их одним ударом, лучше не трогать их и сосредоточиться на нежити низших уровней. В любом случае это сражение закончится тогда, когда мы избавимся от Бэрекена.

Когда их победа казалась им более вероятной, пока продолжалось сражение, то и выражение лиц игроков Гильдии Гермес было уже не таким напряженным. Сначала они беспокоились, что Бессмертный Легион может смести весь континент, но теперь, когда они действительно столкнулись с армией нежити, у них неплохо получалось от них отбиваться. Конечно, это было сложное сражение, так как нежить могла оживать снова и снова, пока их теле не будут полностью уничтожены; даже когда они теряли значительное количество жизненной силы, сила Бэрекена восстанавливала их, и секунды не

проходило, как они с новой силой опять шли в сражение.

Члены Гильдии Гермес, самые искусные игроки континента, объединили силы, чтобы сразиться со страшной мощью толпы нежити, состоящей, из ужасных Рыцарей Возмездия, а также из огромных элитных монстров, таких как Костяные Драконы. Они уничтожали скелеты, ползущие вверх на бастионы, и не давали костяным стрелам, летящим издалека, попасть в них, используя навыков защиты или меняя направление их полета мечом. Рыцари Возмездия были теми врагами, с которыми сложно справиться, но игроки согласовывали атаки друг с другом, чтобы произвести несколько атак подряд, как только выдавалась такая возможность.

И в тот самый момент, когда они начали верить, что они демонстрируют силу Гильдии Гермес, как и подобает тому, что завоевал Центральный Континент, проклятье Бэрекена за один раз высосало почти всю жизненную силу примерно у тысячи игроков, которые стояли на бастионах,

Они не погибли мгновенно благодаря устойчивости к магии, но их жизни угрожала опасность, если они будут сражаться дальше.

— Мощь этого проклятия… Он действительно легендарный монстр.

— Никто не умер, тем не менее. Кажется, этот навык не может убить жертву сразу, но оно может снизить уровень жизненной силы практически до нуля.

— Всё потому, что мы воспользовались очень подходящим вооружением, которое может блокировать Черную Магию. Те игроки умерли бы, если бы мы недооценили нашего врага.

Гильдия Гермес потратила около 15% того, что они накопили при подготовке к этой битве. Они собрали огромное количество предметов, которые могут противостоять Черной Магии или проклятьям, из самых разнообразных источников, включая аукционы, магазины и запасы отдельных игроков.

— Мы можем победить. С такой скоростью мы их разобьем.

— Даже Армия нежити падет от наших рук.

В глазах игроков Гильдии Гермес пылал боевой дух. Они приготовились и ждали момента, когда строй Армии нежити сломается под гнетом долгой атаки и основные подразделения гильдии проникнут через их ряды, чтобы напрямую разобраться с Бэрекеном.

Однако нельзя оценить врага до самого последнего момента, когда встречаешься с таким мощным монстром, как Бэрекен.

— Этой землей правят заповеди тьмы. Вечная сила бессмертия будет править всем и вся. Темное Правило!

Бэрекен сотворил одно из трех главных заклинаний: заклинание Некроманта, от которого автоматически в виде нежити восставали все трупы в этом регионе!

Игроки, которые сражались на центральной защитной башне, на бастионах или около ворот замка, увидели само сотворение заклинания.

— Но от него не будет никакого толку.

— Мы хорошо подготовились к этому заклинанию. На этом уровне все другие основные заклинания так же запечатаны.

Много игроков пало в этом сражении, в то время как было предано забвению более 20% скелетов, и Рыцари Возмездия тоже понесли значительные потери. Игроки совершенно определенно подготовились к Темному Правилу, которое было наивысшим заклятием для призыва нежити, но они не могли предугадать, что оно окажет такой мощный эффект в сражении, которое складывалось в их пользу.

Однако после того, как Темное Правило было сотворено, земля вокруг площади Замка Валкис и ворот замка затряслась, словно началось землетрясение.

— Чт, что за…?

На бастионах и у ворот могло сражаться максимум 65 000 игроков. Остальные игроки находились в резерве, когда они увидели, как на площади из земли появляются костлявые руки.

— Кррагх.

— Кваааааррррхххх!!

Древние скелеты с изношенными суставами, зомби и вурдалаки выползали из земли и вставали, а из их голов выпадали последние клочки волос. Это происходило по всему Замку Валкис, будь это рынок, городская площадь или имение лорда. Заклинание Бэрекена, призывающее нежить, подняло тела абсолютно всех, кто умер в Замке Валкис давным-давно.

***

Первоначальная стратегия Гильдии Гермес заключалась в том, чтобы уничтожать нежить и уменьшать их количество в Армии нежити, а потом отправить группу элитных штурмовых отрядов, чтобы убить самого Бэрекена. Эти отряды, которые были созданы заранее, должны были очистить дорогу к боссу так, чтобы Бадырей и паладины могли подавить Бэрекена. Из соображений безопасности было бы лучше сначала уничтожить всю армию нежити, но сердцем Бессмертного Легиона был Бэрекен; игроки боялись, что он может покинуть поле боя, когда потеряет всю свою нежить, и поэтому они отчаянно ждали шанса нанести ему прямой удар.

— Бессмертный Легион! Они…

— Восстало слишком много нежити!

Однако план Гильдии Гермес пошел наперекосяк, когда начало действовать Темное Правило.

Бесконечный поток нежити, количество которой было очень далеко от того, что они предсказывали.

Согласно историческим записям, с момента открытия Королевской Дороги было много войн за право владеть Замком Валкис. И теперь тела, которые накопились под землей за время всех этих сражений, ожили в виде монстров-нежити, мгновенно заполонив замок внутри и снаружи. Большинство из них было скелетами низших уровней, но благодаря действию Ауры Смерти, которая усиливала их способности, они крушили здания и поджигали все остальное с неистовой силой. Зомби и вурдалаки бегали между строений и атаковали игроков.

— Они на крыше!

— Зомби падают с потолка!

— На городской площади уже полным-полно зомби!

Уличные бои с нежитью; происходило то, что не было зафиксировано ни в одной книге по истории. Скелеты-маги и лучники стреляли огненными шарами и стрелами в разные стороны, и неуправляемое пламя уже пожирало дома и главные сооружения Замка Валкис.

— Огонь распространяется. Мастера духов, пожалуйста, вызовите духов воды и потушите сначала пожар.

— Оставьте божественную силу на потом! Не выливайте всю святую воду – нам надо готовиться еще и к долгой битве!

Когда нежить полезла из земли, игроки Гильдии Гермес вынуждены были сражаться в очень сложном бою, защищаясь от толпы нежити, нападающих на них со всех направлений. С другой стороны Бэрекен атаковал Замок Валкис потоком Черной Магии, подпитываясь бесконечным потоком жизненной силы и маны, которую от забирал у этой нежити

— Оправьтесь от бессмертного гниения и разрушьте всё бытие! Туман Галтена.

Земля вокруг Замка Валкис снова разверзлась в виде больших трещин. Это было поразительное зрелище, темно-фиолетовая аура поднялась от земли и постепенно накрыла весь Замок Валкис.

———————————————

< Вы вдохнули Туман Галтена, и теперь вы отравлены.

Каждую секунду вы будете терять по 349 очков жизненной силы.

Способности защищаться и сопротивление магии будут постоянно ухудшаться. Прочность Брони из Синих Кораллов снижена на 3 очка. Прочность Крылатых Золотых Ботинок будет

снижена на 2 очка, и все характеристики их будут ухудшены.>

Темно-красные грибы стали вырастать на крепких крепостных стенах, разъедая все строение и уменьшая их прочность. Это разрушение покрывало всю землю и наносило урон всем конструкциям и живым существам.

Крррррууууммм.

Земля затряслась. Здания и бастионы в Замке Валкис, разъеденные грибами, рухнули с диким грохотом. Костяные Драконы завыли в небе и одновременно выдохнули на землю.

— Защищайте позиции. Паладины скоро присоединятся к вам.

— В атаку! Быстро, поспешите!

Паладины, которых призвали из самых разнообразных религиозных орденов Версальского Континента, вступили в сражение. С грациозностью божественной силы, которая делала их в несколько раз смертоноснее для нежити, они устремились в Бессмертный Легион, рискуя собственными жизнями.

Почти десять тысяч игроков были убиты проклятиями и Черной Магией, а еще десять тысяч умерли в сражении с Костяными Драконами и Рыцарями Возмездия. Теперь они воскресли в виде высококлассных подразделений нежити, что означало, что ситуация складывалась вопреки расчетам Гильдии Гермес.

— Кажется, сейчас не всё складывается благоприятно.

— Похоже, хороший шанс атаковать появится еще очень не скоро.

У вершины холма, с которого был виден весь Замок Валкис, собирались штурмовые отряды, состоящие из элитных игроков Гильдии Гермес, и ждали. Они были настороже и ждали шанса нанести удар по Бэрекену, когда ряды Армии нежити сломаются от длительного боя.

— Замок Валкис понес больше потерь, чем мы ожидали.

— Ничего не изменилось бы, если бы они умерли… но есть возможность того, что нежить еще больше увеличится в количестве, если мы будет ждать слишком долго.

Игроки, которых отправили в штурмовые отряды, на самом деле очень хотели покинуть поле боя, так как у них была действительно очень сложная миссия. Но они не могли просто выйти из сражения, потому что помимо того, что это сражение транслировали в прямом эфире, сам Бадырей присоединился к битве.

Аркхейм из элитных гвардейцев сказал Бадырею:

— Боюсь, всё хуже, чем мы планировали.

— Мы не можем все время ждать, пока появится идеальная возможность. Похоже, наше положение становится только хуже, пока мы тянем. Эта Черная Магия тоже очень непредсказуемая; мы не можем предугадать, что будет дальше.

— То есть ты хочешь пойти в атаку?

— Давайте выступим сейчас, пока не слишком поздно.

— Я прикажу штормовым отрядам выступить прямо сейчас.

Аркхейм передал решение Бадырея по чату элитных гвардейцев и боевому чату Гильдии Гермес.

— Аркхейм: Время поохотиться.

Бадырей и остальные члены штурмовых подразделений верхом на конях помчались по холму.

— Наша цель – Бэрекен.

— Уничтожьте нежить!

Войска, которые прятались внутри и вокруг Замка Валкис тоже одновременно вступили в бой. В этот самый момент игроки Гильдии Гермес активно присоединялись к сражению, уничтожая армию нежити. Рыцари Возмездия хорошо подходили им по силе,

но игроки сжигали свою ману, чтобы быстро нейтрализовать всю остальную нежить.

— Очистить дорогу!

— Император начал сражение!

Игроки Гильдии Гермес, которые до этого защищали крепость согласно тщательно разработанным планам сражения, все разом выпрыгнули и соскользнули с бастионов. Так как они рисковали тем, что их самих могла заметить нежить, Бадырей и штурмовые подразделения сразились с тылом вражеских сил. Они проходили сквозь море скелетов, чтобы добраться до Бэрекена, который был в центре Бессмертного Легиона.

— Защита против Черной Магии и проклятий!

— В худшем случае игроки должны выступить вперед, чтобы блокировать проклятья своими телами!

Они смогли избавиться от очень искусных скелетов, но вскоре их заметил Бэрекен и Костяные Драконы.

— Эти жалкие людишки идут за Бэрекеном.

— Мы утопим их в озере воды.

Костяные Драконы, которые атаковали Замок Валкис поспешно изменили направление и полетели на Бадырея и штурмовые отряды.

— Идите, смертные. Я с радостью покажу вам вечную жизнь.

Крррруууммм!

Бэрекен сказал заклинание, вызвав Крепость Воющих Трупов – грандиозное заклинание, из-за которого по всей территории стали вырастать костяные колоны. Из-за увеличившегося количества нежити, принадлежащей Бессмертному Легиону, костяная крепость стала еще больше, чем прежде, достигнув высоты в 150 метров. Все монстры нежити, которые охраняли его неподалеку тоже стали сильнее благодаря действию крепости из трупов.

— Черт.

Штурмовые отряды Гильдии Гермес все еще свирепо неслись на него, уничтожая по пути кишащую нежить, но даже они не могли не встрепенуться от ужаса, когда увидели это ужасное зрелище. На вершине гигантской крепости из костей на своем троне восседал Бэрекен. Рыцари Возмездия, призраки и несметное количество другой высококлассной нежити смотрели на них сверху вниз с той высоты. На уровне инстинкта игроки испытали зловещее предчувствие – словно их вот-вот поглотит это море монстров.

Глава 22. Маг Тьмы 4

Поддержите проект! Он развивается только благодаря рекламе. Спасибо за помощь проекту!

— В атаку! Ни шагу назад.

Хотя члены штурмовых отрядов на мгновение засомневались, все они, блестящие игроки Гильдии Гермес, попавшие в нее благодаря изощренному отбору, продолжили движение на Костяную Крепость, которая защищала Бадырея.

— Защищайтесь от приближающихся монстров… и не сводите глаз с тех Костяных Драконов даже на секунду!

— Воины, поднять щиты и приготовиться к отражению атак костяных Драконов.

— Сосредоточьтесь только на том, чтобы пройти через нежить. Наша цель – Бэрекен. Все атакуем его!

В штурмовых отрядах Гильдии Гермес были игроки самых высоких уровней со всего Версальского Континента. Они обладали очень продвинутыми навыками, которые обычные игроки никогда раньше не видели, в том числе и последние тайные навыки владения мечом, чтобы проникать через ряды армии нежити. Они с невероятным успехом продвигались через толпу, так как прекрасно знали, что промедление даже на секунду поставит их в невыгодное положение.

— Первые ряды, ускорьтесь!

— 13-ый отряд, останьтесь и останавливайте нежить, приходящую с тыла.

Как только штурмовые отряды добрались до Костяной Крепости, они стали на нее взбираться. Строение размером с гору с течение временем становилось все выше и выше.

— Я Вилем, Рыцарь Смерти.

— С дороги, я занят!

Он оттолкнул идущих в атаку Рыцарей Смерти и Дуллаханов, выбивая у них почву из-под ног.

— Какие дерзкие люди! Вы посмели выступить, чтобы совершить бессмертный грех?!

Костяные Драконы проносились мимо них, создавая крыльями порывы ветра. Игроки Гильдии Гермес продолжали прорываться, даже когда на них нападали. Некоторые отважные игроки взбирались на спины Костяных Драконов и наносили по ним удар. Чтобы стать высококлассными воинами, они захватили бессметное количество темниц и охотничьих угодий; они понимали важность задания, которое им доверили, и зная, что сотни миллионов людей наблюдают за ними по телевизору, они старались изо всех сил.

— Отряд Рыцарей Возмездия прямо по курсу.

— И их… больше сотни!

— Нет никаких причин бояться. Просто пройдите через них!

Все штурмовые отряды, кроме Элитных Гвардейцев, сопровождавших Бадырея, помчались вперед и стали сражаться с Рыцарями Возмездия. Когда они подобрались поближе, мощь их навыков нападения катастрофически сократилась, подавленная ужасной аурой, которую излучал Бэрекен

— Сокрушите их! Не важно, воскреснут они снова или нет, просто расчищайте путь!

Рукопашный бой с Рыцарями Возмездия в Костяной Крепости, заполненной пронизывающим туманов и воем потерянных душ!

– Жалкие людишки. Я чувствую, как ваша хрупкая плоть борется с болью!

Рыцари Возмездия, стоящие поближе к Ауре Смерти Бэрекена проявляли невероятные способности в сражении – мощь каждого Рыцаря Возмездия сама по себе могла сравниться с силой монстра-босса.

— Арргх!… Сила…

— Эти штуки не умрут, даже если я их разобью! Я едва ли могу причинить им какой-то урон, просто нанося по ним удары! Нам надо что-то делать!

Колчиество жертв росло, люди становились жертвами нежити, и многие игроки один за другим падали с Костяной Крепости.

— У нас нет времени! Продолжайте продвигаться дальше.

Штурмовые отряды торопились, беспокоясь о проклятиях Бэрекена, которые он мог в любую минуту на них наложить. Теперь, когда они взобрались на Костяную Крепость, смертельное проклятье, наложенное на них, с такого небольшого расстояния могло означать полное уничтожение отрядов. Рыцари Возмездия могли атаковать только в ограниченной зоне, поэтому игроки Гильдии Гермес перескакивали прямо через нее или шли напролом. Они знали, что гильдия тоже несет достаточно большие потери, но пока они не обращали на это внимание.

Когда расстояние между ними и Бэрекеном сократилось до примерно 50 метров, еще одна группа Рыцарей Возмездия встала на из пути.

— Защищайте Мастера Бессмертия.

Они увидели, что с неба на них полетело более трех Костяных Дракона – на Версальском Континенте было сложно найти хотя бы одного такого высококлассного монстра из числа нежити, но в этом сражении их было полным-полно.

— Нам нужно подобраться поближе.

— Нет времени. Просто начинайте прямо отсюда!

Группы игроков начала отделяться от остальных штурмовых отрядов, вынимая какие-то предметы. Их задача состояла в том, чтобы отвлечь нежить святыми мощами из разнообразных религиозных орденов.

— Боевой Молот Вальхаллы!

— Это святыня Ордена Фреи!

— А здесь Щит Лу!

С Костяной Крепости игроки, у которых были святые мощи, рассыпались во все стороны.

— Эти люди оставляют после себя омерзительный запах…

— На дайте им уйти! Убить их всех!

Естественно, враждебность Рыцарей Возмездия и Костяных Драконов мгновенно обратилась на них. Неистовая ярость, жажда мести – так как Божественная сила была их заклятым врагом, их разбросало, словно дующим во все стороны ветром, и остались только Бадырей и его элитные гвардейцы.

Бадырей и центральные подразделения штурмовых отрядов прошли через тонкую стену из Рыцарей Возмездия и подобрались к Бэрекену.

— Все кончено, Бэрекен!

Желая закончить все красивой сценой, Бадырей инстинктивно достал Меч Святого Лу и угрожающе направил его на Бадырея; Пока он был в окружении надежного подкрепления, он хотел выглядеть героически хотя бы на мгновение перед тем, как начнется настоящая битва.

Бэрекен не стал сразу же пускать в ход свою магию; вместо этого он открыл рот и заговорил так, словно он делает комплимент:

— Человек, ты превзошел все мои ожидания , зайдя так далеко. Однако… Ты все равно слишком слаб,чтобы сразиться со мной напрямую.

Бадырей резко возразил:

— Чушь. Моей силы более чем достаточно, чтобы сразить тебя.

— Какая сумасшедшая и бесполезная уверенность, учитывая, сто исходит она от существа, заточенного в слабой человеческой плоти. Тогда ты хочешь напасть на меня в одиночку?

На секунду все почувствовали странное изменение в атмосфере.

Все зрители, следящие за трансляцией в этот момент, предвкушали сражение один на один между Бадыреем и Бэрекеном — кровавая битва великого Императора против лича, которое произойдёт на мощной Костяной Крепости! Даже игроки Гильдии Гермес ждали с видимым интересом ответа на вопрос, действительно ли сможет Бадырей в одиночку сразить Бэрекена.

— Это не входило в план, но что если…?

— Что это? Он собирается устроить дуэль прямо сейчас?

С другой стороны у Бадырея выступил холодный пот. Его план заключался в том, чтобы победить Бэрекена вместе со всеми и завоевать еще больше славы благодаря этому успеху, но выстоять в схватке один на один с Архи-личем? Ситуация начала выходить из-под контроля.

«Если сейчас я проиграю в дуэли с Бадыреем, это полностью уничтожит мою гордость, даже если нам в конце концов удастся разбить его».

Это было унизительно, но Бадырей принял хладнокровное решение и приказал своим войскам атаковать.

— Наш противник – Некромант; он просто пытается выиграть немного времени своими грязными трюками. Избавьтесь от него сейчас же, до того, как он успеет воспользоваться какой-нибудь гадкой магией и воскресить еще больше нежити!

Священники приготовились к сражению, произнеся заклинания для жертвоприношения заранее. Это было чудо, что они на короткое время смогли получить Божественную силу, в десять раз сильнее обычной, в обмен на отказ от пройденных ими уровней и характеристик.

— Вперед!

— Ударьте по нему все разом!

Бадырей и двести игроков штурмовых отрядов рассыпались

по полю, одновременно атакуя Бэрекена. На поле происходило просто торжество прекрасных атакующих навыков, которых мир никогда не видел до этого момента.

— Глупые люди. Вижу, вы не хотите верить в мощь бессмертия!

Бэрекен заблокировал атаки, возведя черный как смоль барьер. Всё замечательное оружие и навыки безжалостно посыпались на Бэрекена и его окружение, что вызвало сильную ударную волну, от которой затряслась Костяная Крепость и даже частично разрушилась. Благодаря постоянному пополнению жизненной силы и маны от легиона нежити, Бэрекен не упал сразу же, даже когда ему нанесли серьезный урон.

— Бесконечное отчаяние. Я покажу вам то, что ваш жалкий человеческий ум не может даже представить!

Бэрекен приступил к сотворению заклинания Черной Магии.

— Сейчас!

В эту самую секунду Бадырей телепортировался на короткое расстояние с помощью силы божественного оружия.

У него было мало времени, чтобы приготовиться к сражению с Бэрекеном, но он навел справки; невероятное количество жизненной силы и абсолютная магическая сила, а также бесконечная толпа нежити в виде защиты – шанс нанести ему вред напрямую через всю эту защиту не будет выпадать часто, но это была подсказка.

"Мне надо пронзить тело Бэрекена священным мечом, чтобы ослабить его магическую силу".

Как раз в тот момент, когда он собирался использовать Черную Магию, он ьыл наиболее уязвим

— Превосходящий Удар!

Священники в унисон сосредоточили силу на Бэрекене. Ослепляющий белый свет божественной силы ударился о барьер и просочился в тело Арх-лича. Бэрекен устоял на земле и даже не отступил, но Бадырей, телепортировавшись, появился прямо

перед ним.

– Это конец.

Удар!

Он всадил Меч Святого Лу глубоко в спину Бэрекена.

– Да, получилось!

– Мы победили Бэрекена!

Все игроки Гильдии Гермес закричали от радости, не говоря уже о всем штурмовом отряде. Для таких монстров как личи, священный меч был заклятым врагом. В прошлом Виид тоже победил Бэрекена, использовав Меч Святого Лу.

"Даже если его это не убьет, то ко крайней мере покалечит. Мы сможем победить, если нападем все сразу".

Он повторил план и отрепетировал его несколько раз, но это было наилучший возможный исход – такое быстрое действие, что даже невозможно было бы и представить, если бы это был Виид, который был настолько осторожным, что сначала потрогает пол в лифте прежде, чем заходить в него.

Бэрекен заскрежетал челюстью, Меч Святого Лу все еще торчал из его груди.

— Хе-хе-хе. Вы все ничто по сравнению с тьмой. Так я жертвую свое тело, чтобы призвать на эту землю глубокую пустоту… всё, что существует сейчас, погибнет.

Последний навык Некроманта, который использовал всю оставшуюся жизненную силу и ману: Великое Вымирание.

Гууууоооооохх…

Тело Бэрекена рассыпалось и разлетелось в пыль. На его месте появилось темно-красное пятно и стало быстро расти. Заклинание Великого Вымирания увеличивалось по мощности, когда оно втягивало в себя всех живых существ и нежить, которых могла поймать в диапазоне своего разрушения; последний взрыв от заклинания, который превратил в порошок даже Костяную

Крепость и все ее содержимое.

Бадырей ощутил неожиданное предчувствие опасности и побежал в Замок Валкис, используя навык "Абсолютной Защиты", запечатанный в его волшебном плаще, и «Солнечного Передвижения», заключенного в к его ботинках.

< Громадный урон!

Мы понесли значительные потери жизненной силы от заклинания непреодолимой мощи.

Потеряно 1 203 933 очков жизненной силы.

Из-за тяжелых ранений вы временно не можете участвовать в сражении. >

Даже с его быстрыми рефлексами он потерял более миллиона очков жизненной силы; тем не менее, он избежал смерти благодаря нескольким благословениям и защитным заклинаниям, а также усилению жизненной силы, которое было наложено на него священниками до сражения с помощью заклинаний жертвоприношений.

Игроки из штурмовых отрядов и игроки Гильдии Гермес, которые находились неподалеку и которые не успели вовремя сбежать, все были истреблены.

Вскоре после этого на том месте, где стоял Бэрекен, появился бездонный кратер радиусом около ста километров; это был памятник силе проклятья Великого Вымирания, которое могло деформировать даже саму земную кору.

Игроков Гильдии Гермес на мгновение были оглушены мощностью магии, которую они испытали ранее, но вскоре они пришли в себя.

— Мы… Мы победили…!

— Мы победили Бэрекена!

— Ура!

— Бадырей сделал это!

У самого Бадырея осталось не так много выносливости и жизненной силы, но он устоял на бастионе и вскинул вверх кулак, смакуя блаженство.

– Я уничтожил Бэрекена, собственными руками!

В ответ на Великий Рев Бадырея игроки победно закричали. Осталось еще более половины Бессмертного Легиона, но они уже никого не волновали. Как только Бэрекен исчез, издав мощный хлопок, оставшаяся нежить не представляла собой такую силу, с которой трудно было справиться. Бадырей все еще издавал свой Великий Рев, несмотря на свою усталость.

— Победив оставшуюся нежить, мы будем праздновать три дня и три ночи! Замок Валкис будет признан священной землей, на которой мы победили Бэрекена и Бессмертный Легион!

— Да здравствует Гильдия Гермес!

Боевой дух игроков, которые собрались для участия в сражении с Бэрекеном, взлетел до небес, и их переполняла гордость от того, что они смогли остановить такого могущественного врага. Они победили и празднуют победу с людьми, прямо как Королевство Арпен. Игроки Гильдии Гермес раздувались от самоуверенности и уже собирались расслабиться.

— Вам, глупцы, кажется, что это конец.

Зловещий голос Бэрекена эхом прокатился по всему полю боя.

Вздрогнув, Бадырей и другие игроки гильдии оглянулись в поисках источника звука.

Бэрекен, невредимый, стоял посреди Бессмертного Легиона, охраняемый нежитью. У него из груди даже не торчал Меч Святого Лу.

— Как…?!

— Бэрекен все еще жив!

— Но он умер, совсем умер, только что! Почему он…?

Бэрекен уже наложил на себя новое заклинание бессмертия; ужасающим было то, что он оживал снова менее, чем за пять минут, пока его сосуд, в котором запечатана его жизнь, не был разрушен. Тем временем игроки, которые умерли от взрыва, тоже восстали из мертвых в виде Рыцарей Возмездия или Рыцарей Смерти благодаря Темному Правилу.

Все хорошо слышали голос Бэрекена.

— Сейчас идите спать. Кошмар никогда не закончится.

***

Сражение в Замке Валкис!

Схватка между Гильдией Гермес и Бессмертным Легионом – никто не мог предсказать, что она обратиться в кровавое сражение, которое затянется на 35 часов.

— Что, они все еще сражаются?

— Ага… еще не закончилось.

— А они вообще собираются заканчивать сражение сегодня?

— Дунно. У Бэрекена осталось еще два воскрешения.

Игроки, которые пришли к замку Валкис, уже устали и уходили. Даже телерадиокомпании, продлив прямую трансляцию на некоторое время под впечатлением от серьезности битвы, решили, что они больше не могут транслировать, когда вся телевизионная команда истощена, и вернулась к своему обычному расписанию.

Пока Бэрекена убивали пять раз, Гильдия Гермес понесла огромные потери.

Паладины и священники были уничтожены, и ни один из них не выжил после того, как использовал последнее заклинание

жертвоприношения, и более 80% игроков высших уровней, которые присоединились к битве, тоже погибли.

В конце концов, они смогли победить Бэрекена навсегда с помощью последней координированной атаки, но после этого оставшиеся члены Гильдии Гермес рухнули на щемлю, а не праздновали победу.

— Уггх… Я просто хочу немного полежать.

— Это была ужасная-ужасная битва.

— Нежить хуже всего. Их вонь и смешное количество жизненной силы… больше я не буду сражаться с ними. Никогда.

— Ну, Виид – Некромант. Возможно, тебе придется.

— Приятель! Даже не говори об этом.

Выжившие игроки растянулись на развалинах Замка Валкис, который был полностью разрушен. Сам Бадырей несколько раз едва избежал смерти, и так как Бэрекен устремлял свои атаки на него, среди элитных гвардейцев было особенно мало выживших.

———————————————

< Боевые Заслуги!

Вы успешно уничтожили Бэрекена Дэмоффа и одержали победу в масштабной исторической битве.

Слава каждого игрока, который присоединился к битве, увеличится на 12 790 очков.

Все характеристики улучшаются на 6.

Ваши отношения с религиозными орденами, которые присоединились к битве, стали дружескими. Вы заработали огромное количество очков-пожертвований.

Благословение Баттали, Бога Войны, будет действовать в течение недели! >

———————————————

Они завоевали славу в сражении и кое-какие улучшения своих характеристик благодаря великому достижению, но эти награды не сильно их интересовали; на самом деле в этот момент игроки, прошедшие через такое страшное и отчаянное сражение, не чувствовали вкуса победы.

— Что это? Все ради трофеев?!

Бонг-даль, воин, которые нанес последний удар по Бэрекену, тоже закричал от злости.

Высококлассный босс-монстр, который угрожал тем, что повернет ход мировой истории; один из приятных бонусов охоты на такого монстра заключалось в том, что после нее остается много трофеев.

< Вы получили два листа белой слоновьей кожи. >

< Вы получили разноцветную кожу оленя. >

< Вы получили блестящий хрусталь. >

< Вы получили 61 серебряную монету. >

Однако все, что они смогли найти в останках Бэрекена, было парой листов кожи животных, хрусталь и немного серебряных монет.

— В самом деле? Кто-нибудь скажите мне, что это неправда…

Учитывая то, что обычно у магов было заколдованное оружие или сокровище огромной ценности, эти трофеи резко отличались – шокирующее открытие. То, что принадлежало Бэрекену, стоило даже еще меньше того, что осталось от Рыцарей Смерти и Рыцарей Возмездия, когда их убили.

Правда состояла в том, с момента воскрешения Бэрекен обесценился, потеряв все ценные предметы из-за Виида.

— Нееееееееет!!!!

Сражение, в котором приняли участие все основные силы Гильдии Гермес, а остатков после него было недостаточно даже для того, чтобы компенсировать расходов на зарплату.

А еще хуже, ужасные новости принес Второй Легион.

Глава 23. Лобовая атака 1

Поддержите проект! Он развивается только благодаря рекламе. Спасибо за помощь проекту!

Из Королевства Арпен основные силы Культа Травяной Каши прибыли в Регион Харфен.

— Травяная Каша, Травяная Каша, Травяная Каша!

Толпа людей, спускающихся к югу, покрыла всю равнину своим несметным числом людей.

В этот регион стекались не только мастера сражений, но и игроки всех рас и профессий, которые только можно было представить. Некоторые из них были совсем еще новичками, которые еще и 100 дней не провели в игре с того момента, как попали в мир Королевской Дороги в Море и городе Рассвета.

— Не каждый день мы можем присоединиться к такому грандиозному событию.

— Ты прав. Должно быть весело.

— Извините, я бы хотел вернуться домой. Пожалуйста, пропустите. Меня снесла толпа и несет с собой уже два дня!.

— Меня тоже толпа несет за собой уже целый день, а я всего-навсего продавал сладкую картошку. *всхлипывает*. Пожалуйста, ребята, умоляю вас!

Тут же основные силы Культа Травяной Каши рассредоточились по региону Харфен, словно туман на рассвете. Зером, командир Второго Легиона, вел свои войска неподалеку от Травяной Каши и охотился на них, словно голодный шакал, но это не было заметно. Когда они убивали десять тысяч игроков, появлялось еще сто тысяч игроков, которые вливались в ряды Культа Травяной Каши. Хотя десять тысяч игроков можно было считать значительным количеством, Зером был недоволен; большинство игроков, которых они убили, были новичками ниже 100 уровня, а тех, чей уровень был выше 200, войскам Зерома

было не так легко поймать. Пока так много новичков становилось жертвами солдат Императорской Армии, все более опытные игроки просто пользовались шансом и сбегали.

— Так и каков размер армии нашего врага?

Внутри палатки, в которой проходила стратегическая встреча Второго Легиона, маг Ронаг ответил на вопрос Зерома.

— Предполагаемое количество – 70 миллионов.

— Звучит так, словно они увеличили население но смехотворных размеров. Не говоря уже обо всех тех трансляциях, которые передают их ложь.

— Это статистические данные от самого Министерства обороны.

— … Какого черта они занимаются подсчетом количества членов в культе?

— По-видимому, они пытались понять влияние Культа Травяной Каши в реальной жизни.

Гробовая тишина опустилась на комнату переговоров Второго Легиона.

Чувствовалось психологическое давление, вызванное тем, что им придется столкнуться с врагом, чьи войска превышают по количеству людей даже численность многих народов!

"Даже если мы победим, а такое огромное количество игроков будет жить со мной по соседству в реальной жизни, смогу ли я вообще остаться в своем городе, когда они знают, что я тот, кто нанес им поражение?"

"И как я теперь буду ходить в школу?"

Игроки Гильдии Гермес пытались представить масштаб войска из 70 миллионов людей и быстро бросили это занятие.

Огромное войско основных сил Культа Травяной Каши все приближалось к ним. Обсуждать размер десятимиллионного войска и оценивать его силу – это одно, но совсем другое

лицезреть его ошеломляющее количество. До сих пор армия Зерома атаковала только игроков с периферии вражеского войска, так как они не были уверены в успехе полномасштабной атаки, но никаких признаков того, что войско терпело какой-то урон, не было видно. Культ Травяной Каши, ничуть не ослабевая, продолжал свое продвижение на юг, и теперь Второй Легион начинал чувствовать угрозу, причем эта угроза была больше той, что они когда-либо представляли собой для своего врага.

— С такой тактикой мы быстро исчерпаем наши силы. На данный момент нельзя даже думать, что то, что мы делаем, сможет остановить их, в чем и заключается наша цель.

Даже когда происходили стычки, игроки с севера, окружающее это место схватки, просто продолжали двигаться на юг. Займут ли основные силы Травяной Каши весь Регион Харфен, было только делом времени.

— Так как обстоятельства складываются таким образом, я предлагаю сильнодействующую контрмеру… нам нужно отсюда прорваться через войска нашего врага.

Зером решил пронестись через Культ Травяной Каши – план состоял в том, чтобы провести всю свою армию через ряды противника, разорвав их, и сразу же покинуть поле боя.

— Боюсь, это звучит слишком опасно…

— С другой стороны, когда мы завоевывали Центральный Континент, отвага нашего легиона доказала свою эффективность, но прямо сейчас количество солдат у противника просто слишком велико.

Основные силы Второго Легиона Зерома составляли рыцари; во время завоеваний они были очень полезны в сражении, когда прорывались через вражеские ряды и разрушали их противника.

— А разве мобильность и целенаправленный огонь – это не отличительные особенности наших войск? Никому и в голову не придет, что мы попытаемся просочиться через такую огромную массу. Даже если мы по пути столкнемся с какими-то неугомонными игроками с севера, мы просто пройдем дальше, не останавливаясь надолго для сражений с ними.

— Но мы тоже понесем потери.

— Да, мы понесем потери, но подумай о том, что случится, когда у нас получится пройти через их главные силы. Для нашего врага это будет настоящий шок, и Второй Легион прославится как самая мощная армия во всей Королевской Дороге.

— Ну, это звучит…

Игроки, которые до этого возражали против этой идеи, немного притихли. Так как эти игроки составляли основную мощь Гильдии Гермес, они уже были наслышаны о репутации Виида и Королевства Арпен, но большинство из них еще не терпело от него поражение.

— Конечно, это огромное количество, но большинство из солдат вражеских войск – слабые новички.

— Они не смогут противостоять нашему нападению. Даже если всё пойдет не так хорошо, как мы надеемся, мы всегда можем продвинуться через их ряды поближе к периферии, а не к центру всей армии.

Зером повторил свои убеждающие аргументы, и другие игроки Гильдии Гермес изменили свое мнение. Действительно, игроки Второго Легиона пока еще не проигрывали.

— Эти слабаки не могут сравниться с мобильностью наших войск. Давайте устроим запоминающееся сражение – на нас будет обращено внимание всех телерадиокомпаний.

— Да, сэр!

Второй Легион встретился с основными силами Культа Травяной Каши на Великих Полях Вулофа в Регионе Харпен.

— В атаку!

Зером смело повел свои войска в атаку на центр армии, как и планировалось. Издалека это выглядело так, словно это была очень необдуманная стратегия, но если бы у них получилось, они бы совершили поступок, который вписал бы их имена в историю Королевской Дороги.

— Напирайте всем, чем можно, на ряды. Мы Второй Легион. Со всей нашей гордостью и достоинством знаменитой Императорской Армии мы поставим войска клином, который пройдет в самое сердце вражеских рядов!

Зером и Второй Легион понеслись на бесконечный поток людей, который представлял собой Культ Травяной Каши.

***

В Культе Травяной Каши был много военных экспертов, которые в прошлом были высокопоставленными офицерами, и они знали, что исход сражения во многом зависит от способа сражения.

— Все станет еще сложнее, если этот Второй Легион Императорской Армии продолжит резать нас, что они и делают сейчас. Их стратегия вывести нас из равновесия, уничтожая игроков в Регионе Харфен, достаточно опасна для нас.

— Наши игроки поднялись ради героической цели, но начнут распространяться слухи, когда мы отложим наше продвижение и получим еще больше смертей. Если поход остановиться, это будет означать, что нашей кампании пришел очень заурядный конец.

— Когда людей окружает такая большая толпа, они легко поддаются смене настроения. Для игроков с севера великая мощь Гильдии Гермес может стать настоящим шоком.

— Хмм. Гильдия Гермес — действительно грозная сила, захватившая контроль над центральным Континентом. Абсолютно все игроки – элитные солдаты, которые уже поучаствовали по меньшей мере в сотне сражений.

— Наши люди уже знают, что все игроки, чей уровень выше 400 и 500, очень сильны. Однако мало кто знает, насколько поразительно сильными они могут стать в группе солдат, для которых этот бой будет первый.

Пока военные эксперты разрабатывали план операции для Культа Травяной Каши, Второй Легион Зерома уже мчался на основные силы культа, проникая через них и снося всё на своем пути.

— Быстрее. Никто не может заставить нас снизить скорость!

Зером воспользовался навыком "Командование Орденом Рыцарей", который увеличивал атакующие способности и мобильность союзников на расстоянии. Боевой дух Второго Легиона достиг пика; они проносились через ряды врага, нанося удары по Травяной Каше.

— Хахаха. Я уничтожаю всех, кто нападает на меня!

Игроки Гильдии Гермес были вне себя от возбуждения. Зером и остальные лучшие игроки Второго Легиона тоже наслаждались происходящим. Верхом на лошади убивать десятки врагом с помощью всего лишь одного навыка – такая атака была именно той самой причиной, почему они решили стать рыцарями.

— Они не могут атаковать нас заклинаниями или стрелами. Они не могут атаковать издалека, а мы можем убить их непосредственно в бою всего лишь легким касанием наших мечей.

— Будет даже лучше, если они решат атаковать нас издалека. Будет гораздо больше атак, которые потерпят неудачу, чем ранят нас, поэтому в стане нашего врага быстро возникнет хаос, когда наши союзники их атакуют.

Второй Легион через основные силы Культа Травяной Каши прошел более трех километров.

На поле боя появилась армия элитных войск!

Так как Стальные Рыцари могли расчистить путь и не устать, они не растеряли и крупицы своей первоначальной силы.

— Спасайтесь!

— Нет, сражайтесь! Мы можем победить, если мы просто задержимся на достаточное количество времени!

Игроки Культа Травяной Каши кинулись их останавливать, но средняя разница в силе между противниками была настолько огромной, что они не смогли уклониться от атаки Второго Легиона.

— Блокируйте их своими щитами!

— Это бесполезно. Они просто проходят через нашу защиту.

Большая толпа Культа Травяной Каши ослабела так быстро и так бессмысленно. Игроки высших уровней время от времени присоединялись к сражению, но этого было недостаточно, чтобы остановить продвигающийся Второй Легион. На них летел целенаправленный огонь, и они быстро исчезали в сером небытие. На поле боя несколько групп из тысяч новичков объединялись вместе, и так как их можно было увить одним масштабным навыком, их уничтожали еще до того, когда они могли придумать какой-нибудь план.

— Они идут на нас в лобовую атаку…!

— Должен признать, что наши враги выбрали оригинальную тактику. Когда-то они просто уничтожали солдат с периферии нашего войска, и вдруг они стали проходить через середину нашей армии.

Военные эксперты Культа Травяной Каши высоко оценили необычное решение Зерома. Это было не так просто сделать, и с точки зрения стратегии, и с точки зрения тактики, но он смог нанести удар по слабому месту своего врага. На самом деле они предполагали, что события могут развернуться таким образом, но они считали этот сценарий одним из худших. Но у них не было другого выхода, кроме как проигнорировать это, так как было практически невозможно подготовить десять миллионов игроков к такой неожиданной ситауции.

— Уже поздно, но нам нужно вмешаться в сражение сейчас; отправьте игроков высших уровней на линию фронта, где они могут сразиться с Императорским легионом.

— Только собрать игроков и выставить их в передовой отряд займет больше получаса. Кроме того, даже когда они приступят к сражению, если мы бросим их прямо на атакующего врага, они будут совершенно беспомощны, чтобы противостоять нападению легиона, и они погибнут.

— Это гонка со временем. Мы можем потерять миллионы жизней здесь – нет, мы ПОТЕРЯЕМ миллионы жизней. Мы никуда от этого не денемся.

Армия Травяной Каши, имея слабую оборону, позволила пройти через свои ряды, когда столкнулась с такими свирепыми атаками Зерома и его Второго Легиона. Второй Легион уже доказал свою великую огневую мощь и мобильность во время завоевания Центрального Континента. И сейчас эффективность их свирепого нападения на врага, которого застали врасплох, просто поражала. У Культа Травяной Каши было несколько отважных передовых отрядов, например игроки Каши из Ядовитых Грибов хотели сами выступить в роли щитов, когда всё остальное не сработает, но к сожалению, они все уже прошли на юг впереди основных сил.

— Так как наш враг пользуется нашей слабостью, у нас нет другого выхода, кроме как рискнуть возможностью кровопролития.

— Да. Всё, что мы можем сделать прямо сейчас, — это следующее по приемлемости решение.

Они никак не могли справиться с мощью и скоростью второго Легиона, поэтому главы Культа Травяной Каши решили позволить врагу нанести им определенный урон. Тем временем они готовили контратаку.

— Я отравлю запрос на архитекторов и другое подкрепление.

— Давайте покажем им злой нрав простого народа.

***

Такие мысли осеняли умы солдат Второго Легиона, когда они проносились через основные силы Культа Травяной Каши, словно порыв ветра:

"Они были абсолютно не готовы к нашей атаке!"

"Похоже, они верили, что их количество напугает нам так сильно, что мы никогда не решимся атаковать их напрямую".

Всё, что делали игроки Травяной Каши, это просто погибали руки Второго Легиона.

Зером прокричал игрокам Гильдии Гермес, идущим за ним.

— Вы готовы продолжать?

— Да, давайте посмотрим, насколько далеко мы можем зайти. Мы зашли слишком далеко, чтобы повернуть назад сейчас.

Они продвинулись уже приблизительно на пять километров дальше, чем они планировали изначально, все это время уничтожая игроков с севера. Зером и остальные мощные игроки под его знаменем продолжали прорываться через ряды врага, обеими рукам нанося удары мечами и копьями.

— Продолжайте двигаться вперед!

— Покажите им наш талант! Пусть они узнают, что Второй Легион здесь!

Отряд рыцарей помчался за ними, словно вспышка молнии, убивая всех игроков с севера, которые замерли от ужаса и удивления.

— Они такие быстрые…

— Нам нужно остановить их, но…

Игроки словно приросли к земле, потрясенные и опустошенные; они не могли даже вынести вида того, как их товарищей убивают пачками с помощью всего лишь одного навыка. Королевство Арпен сталкивалось с Гильдией Гермес в Прошлом, но скорость и эффективность Второго Легиона была просто невероятной, и с ней невозможно было справиться. Пока игрок Гильдии Гермес не мог без конца использовать свой навык из-за того, что он стоил маны и выносливости, его можно было использовать достаточно часто, чтобы расчищать путь, проносясь через объединения игроков. Огромная мощь, которую демонстрировали передовые отряды, уничтожали желание игроков с севера сражаться, и после этого все, что оставалось сделать следующим за ними силам, было взмахнуть оружием и собирать жизни врагов.

— Мы пройдем еще дальше!

— Кто сможет нас остановить?!

Порой некоторые игроки высших уровней, которые шли из Центрального Континента на север, останавливались, чтобы сразиться с ними, но все они становились свежей добычей для всё наступающих рыцарей. Только вереница из трупов оставалась после Второго Легиона.

"На мне стоит особо беспокоиться. Даже если их будет еще больше, они все слабые".

"Количество солдат – это, конечно, один из показателей силы армии; но в зависимости от того, как мы сражаемся… количество солдат может оказаться всего лишь цифрой".

Так думал Зером и игроки Второго Легиона. Они даже не беспокоились о том, чтобы прикрывать тыл, потому что за ними шли Стальные Рыцари, которые защищали их.

— Мы станем копьем, прошедшим через Культ Травяной Каши. Сегодня мы станем легендой!

Зером поднял свое копье в воздух и заревел.

Хоть игроки Второго Легиона немного устали, у них оставалось еще достаточное количество маны и выносливости.

— Прорываемся через ряды врага!

Теперь цель Второго Легиона изменилась: теперь они хотели проникнуть в самый центр Культа Травяной Каши. Они понесут еще большие потери, но они также смогут добиться еще большего успеха в бою. Армия, самый центр которой пронзил вражеский отряд, должна была растерять весь свой боевой дух. Войска станут бояться своего противника и станут жертвой своего страха, думая, что они не могут победить в сражении, даже если будут стараться.

— Давайте сражаться на наших условиях!

Знаменитая и величественная сцена сражения, в котором Второй Легион полностью прошел через основные силы врага, транслировалась бесконечное количество раз в новостях, высекая мощь легиона в памяти каждого зрителя. Пронестись через поле

боя, на котором находится армия из десяти миллионов солдат; это действительно настоящее достижение.

Так как продвижение Зерома и Второго Легиона продолжалось, в Культе

Травяной Каши распространялся хаос.

— Щитоносцы! Всем, у кого есть щит, выйти вперёд!

— Всем собраться вон там; мы собираемся выстроить блокирующий ряд!

Даже когда игроки организовали группы из отрядов, вооруженных щитами, чтобы остановить атакующих рыцарей, Зером и опытные ветераны войны Второго Легиона просто обходили эти защитные линии, изменяя траекторию своего движения влево или вправо. И затем они приказали Стальным Рыцарям уничтожить отряды с щитами ещё до того, как они прорвались мимо них.

Но даже когда Культ Травяной Каши беспомощно уничтожался врагом, в чате шла оживленная дискуссия.

— Хилон: Мы не можем вот так сломаться, люди. Вам нужно сохранять свои позиции и сражаться!

— Ректоп: Секунду. Всё, о чем мы вас просим, — это продержаться на своих позициях еще немного. В этот самый момент подходит подкрепление. У нас множество людей, которые могут сражаться.

— Лунный Медведь: Мы непобедимый Культ Травяной Каши. Не падайте духом!

Эта активная беседа, по крайней мере, не давала страху полностью завладеть игроками с севера и удерживала игроков от того, чтобы бросить врассыпную в попытке сбежать.

Тем временем архитекторы и другие группы игроков работали над своим заданием.

— Копай глубже. Эти мерзавцы не могут не пройти здесь, учитывая как раньше они веселились.

— Ловушка! Это всё, что мы можем сделать прямо сейчас.

Архитекторы вместе с другими игроками копали глубокую яму. Было настоящим везением, что многие игроки с севера носили с собой лопату, так как привыкли к физическому труду.

Ловушка, которую они сейчас копали вообще была бы бесполезной, если бы Второй Легион решил просто посеять суматоху в стане основных сил врага и сбежать с поля боя, не пытаясь продолжить атаку. Однако если они настояли бы на то, чтобы прорваться через всю армию, они бы неизбежно бы угодили в эту ловушку, которая была поставлена прямо в центре поля, широкая и глубокая.

Ка-та-ка-та-ка-та!!

Когда раздался звук копыт Второго Легиона, улыбка появилась на лицах архитекторов и других игроков, находящихся рядом с ними.

— Они приближаются!

— Наше возмездие начинается здесь.

Солдаты Второго Легиона прорвались прямо через архитекторов, а также через окружающих их игроков. Так как они уже порешили бесконечное количество игроков, они, ни секунды не сомневаясь, решили нанести удар по толпе с помощью масштабных навыков, чтобы расчистить себе путь.

Но как только они ступили на замаскированную ловушку, земля начала уходить у них из-под ног.

— З…земля…!

— Это ловушка!

— Стойте! Это ловушка!

Они поспешно стали тормозить, но было слишком поздно; так как они скакали практически на полной скорости, они не смогли остановиться вовремя. Более тысячи солдат упало в ямы, которые были вырыто в разных местах, и их строй был разрушен.

По всей земле и внутри ям были еще рассыпаны гвозди.

— Продолжайте бросать! Больше!

Игроки с севера, находящиеся неподалеку, тоже раскидывали по всей земле железные гвозди, которые они принесли с собой.

Игроки Гильдии Гермес были невредимы, но их лошади не могли больше скакать.

— Атакуйте их!

— Отомстите за наших павших товарищей!

Игроки Культа Травяной Каши обрушились на Второй Легион, словно цунами. Лучники и маги тоже начали свою ужасную атаку издалека.

— Травяная Каша, Травяная Каша, Травяная Каша!

— Это наш шанс нанести им ответный удар. Все из отряда Каше из Сладкой Картошки, давайте покажем им, что означает "обжечься"!

Войска Кофейной Каши тоже собрались. Мы готовы наступать!

Все основные силы Культа Травяной Каши распределили между собой роди в сражении стали похожи на единое живое существо, и вскоре они пошли в атаку.

Второй Легион все еще был очень силен, но сейчас они не могли пользоваться своей мобильностью, которая была их главным козырем.

— Нам просто нужно смести их всех. Это не особо меняет положение дел.

Второй Легион быстро реорганизовали свои ряды в оборонительный строй, пока спасали тех, кто упал в ямы, и собирали железные гвозди.

Они выстроились в круг, и сражение началось, но они быстро

поняли, что за короткий промежуток времени атаки игроков с севера стали невероятно свирепыми; так как Второй Легион больше не продвигался впереди, более мощные игроки с севера стали стекаться к этому месту.

— Боюсь, дела приобретают опасный поворот…

— Как долго мы еще будем здесь сражаться?

Столкнувшись с жутким количеством солдат с вражеской стороны, наступающим со всех сторон, у игроков Гильдии Гермес не выдерживали нервы. Новички игроков с севера, которые выглядели как группка слабаков, когда те просто проносились мимо них, теперь неслись на них с ужасающей энергией, что игроки Гильдии Гермес не могли сдвинуться с места. Кроме того, десятки миллионов солдат Травяной Каши приближались ко Второму Легиону.

Командир рыцарей Второго Легиона подбежал к Зерому.

— Мы не можем продолжать так сражаться, оставаясь на одном месте, если только мы не собираемся перебить всех игроков с севера.

— Я знаю, но…

— Нам нужно отступать. Прямо сейчас.

— Мы не сможем забрать отсюда всех. Ничто не может быть более рискованным, чем решение отступать из самого центра вражеской армии.

— Если и так, у нас нет другого выхода.

В конце концов, сжав зубы, Зером отдал своей армии приказ уходить с поля боя. Это было непростое решение, принятое в силу сложившихся обстоятельств, и попытка Второго Легиона снова покинуть свои позиции была встречена сильным сопротивлением.

— Они пытаются сбежать!

— Уничтожьте этих ублюдков из Гильдии Гермес!

— Мерзкие трусы. Нас много. Я убью вас всех!

Под постоянными атаками игроков с севера Второй Легион разделился пополам, и тыл не поспевал за остальной армией, идущей вперед. Зером и остальные рыцари видели это, но у них хватило времени только на то, чтобы прорваться через окружающие их вражеские ряды и сбежать, иначе весь бы легион попал в ловушку внутри этого кольца. Те, кто остался там, утроили отчаянный бой, но, в конце концов, их уничтожили волной атак игроков с севера.

Общий ущерб доходил до потери половины всего войска Второго Легиона, и к тому же они еще потеряли более 30% Стальных Рыцарей. Так как Стальных Рыцарей было очень сложно подавить каким-либо способом, игроки с севера придумали еще одно решение.

— Похороните их!

Они разрешили ситуацию, выкопав еще больше ям в земле, а Мастера Духов заполнили их водой.

В общем, это было очень тяжелое сражение, но конечный результат вошел в историю как великая победа Культа Травяной Каши, так как одна из основных военных сил Гильдии Гермес понесла огромные потери, в то время как Культ Травяной Каши потерял всего лишь большое количество новичков.

Так как о сражении рассказывали по телеканалам, то план Гильдии Гермес захватить инициативу в свои руки после победы над Бэрекеном определенно откладывался.

***

Виид присоединился к марширующим Воинам Пустыни на Великих Полях Илл.

— Братья. Надеюсь у вас всё хорошо?

— Добро пожаловать, Малой. Иди командуй нашей армией.

— Вашей армией? Как я могу взять на себя такую ответственность, когда есть вы и другие братья, которые лучше меня…

— Хе-хе-хе. Всё, что мы хотим, это сражаться так долго и часто, как мы любим.

МЕЧ и другие мастера и ученики очень хотели доверить Виниду право командования; они знали по собственному опыту, что если дать умным сделать всю трудную работу, то результат будет гораздо лучше.

— Тогда я назначаю тебя Министром обороны Королевства Арпен, мастер.

— О, прекрасно.

— Верю, что эта роль очень подходит такому сильному человеку, как ты. Брат МЕЧ2, ты будешь Министром иностранных дел.

— Ахм.

— И Брат МЕЧ3, пожалуйста, Министром вооруженных сил.

— Эмм. Хорошо.

Виид распределил множество государственных должностей между своими братьями и мастером; он создал новые государственные должности для 57 министров и губернаторов, 301 управляющего, администраторов, президентов и адмиралов, а остальных братьев он сделал командирами рыцарей. Конечно, это не означало, что МЕЧ и другие братья будут действительно заниматься административными делами Королевства Арпен. Все, что он должен был сделать, это придумать что-то с их именными карточками.

"Да, мои братья всегда любили иметь власть в своих руках".

Несколько его братьев были немного более жадными и попросили дать им больше полномочий.

— Дело в том, что я встречаюсь с девушкой уже какое-то время, и мне нужно что-то сказать, когда она спросит меня, чем я зарабатываю на жизнь и… как ты знаешь, я не так много могу написать в своем резюме.

— Понял.

Виид тут же на месте выдумал несколько несуществующих институтов и поставил своих братьев в их главе.

– Комитет мира Версальского Континента

– Общество Королевства Арпен по Уничтожению Монстров

– Ассоциация Охотников на Драконов

– Творческое Объединение Скульпторов

– Общество Специалистов по Прохождению Темниц

— Спасибо. Ты просто сказочный брат.

Завоевать благосклонность МЕЧа и остальных братьев было легче, чем отобрать конфетку у ребенка.

В течение пары дней, когда Бадырей сражался с Бессмертным Легионом, Виид вместе с Воинами Пустыни парадом прошел по южным регионам Империи.

— Ура!

— Пожалуйста, освободи Империю Хэйвен, как можно скорее, Виид!

— Травяная Каша, Травяная Каша. Это честь для меня встретиться с вами, Виид.

Игроки Центрального Континента приветствовали Воинов Пустыни, которых привел Виид, радостными возгласами. Если бы это была война в реальности, они бы убивали и обворовывали штатских ради еды и денег, но это был мир Королевской Дороги. Когда бы Виид ни вошел в город с Воинами Пустыни, игроки Центрального Континента присоединялись к ним, поэтому лорды Империи Хэйвен были вынуждены поспешно сбежать.

Дилинь!

———————————————

＜Вы завоевали Город Гатендрау!

Ваши территории расширяются с невероятной скоростью.

Вы заработали Военное достижение!

Все характеристики, использующиеся в бою, будут увеличены на один пункт.

Вы заработали титул "Хозяин Бескрайних Земель" >

_____

Виид, я Комнянг, просто никто. Ты не против, если я буду сражаться с вами?

— Конечно, нет.

— Это честь для меня присоединиться к твоей армии. Я так давно тобой восхищаюсь.

Когда Виид был Великим Королем Пустыни, он силой отправлял сдававшихся солдат и простой народ в армию и превращал их в боевые войска. Но теперь игроки Центрального Континента с удовольствием хотели присоединиться к Воинам Пустыни. В конце концов, он смог собрать армию, которая была в 10 раз больше, чем та, что у него была, когда он ушел их пустыни.

— Малой. У тебя потрясающие навыки командира. Что позволяет тебе собирать такое большое количество подчиненных?

— Доля обычной иллюзии, я рисую им картинку.

— Картинку?

— Да. Картинку того, как они своими руками меняют этот мир. Человек может продолжать жить, даже если он умирает от голода в полуподвале, кишащем тараканами, пока у него есть надежда.

— Ты имеешь в виду "мечта".

— Да. Я заставляю их поверить в то, что когда все объединяются, они могут что-то изменить.

МЕЧ довольно улыбнулся, во-видимому, преисполнившись гордости за своего ученикаю. Спустя какое-то время он снова спросил:

— А что если мы не сможем что-то изменить после всего этого…?

— Ну, значит, не сможем; мы ничего не можем сделать, когда мы живем в такой равнодушной и дрянной реальности, правда?

Две силы атаковали Центральный Континент: Королевство Арпен с севера и Воины Пустыни с юга.

"Гильдия Гермес рано начала диктатуру и эксплуатацию. Похоже, Люди на моей стороне, потому что я еще ничего такого не предпринимал".

Действительное количество игроков на Центральном Континенте было гораздо больше, чем то количество, о котором все знали. Некоторые из них не были онлайн уже два месяца, но вернулись после того, как услышали новости о приближении Виида и Воинов Пустыни.

— Вииду ура!

— Пожалуйста, спаси нас. Мы хотим превратить Королевскую Дорогу в чистую и счастливую игру.

С самого начала Королевская Дорога пользовалась невероятной популярностью среди населения. Любой, у кого были деньги на то, чтобы купить капсулу, приходил в восторг от того, насколько весело и интересно исследовать новый мир приключений. Люди прибегали в комнату-капсулу, как только у них выдавалась свободная минутка. Можно сказать, что Королевская Дорога стала частью новой культуры, которая соединила людей со всего мира. Некоторые игроки из того несметного количества людей уже отправились на север, но остальные игроки, которые оставались на Центральном Континенте, тоже с удовольствием к ним присоединялись. Каждый раз, когда они проходили через город, огромное количество новобранцев пополняло их ряды. Виид не приказывал им сражаться, он просто давал им самим решить, что им делать. Нанести удар по Империи Хэйвен было гигантской цель; даже те люди, которые следовали за ними, чтобы просто посмотреть, как

остальные пытаются достичь этой цели, могли уже оказывать серьезное психологическое давление на противников.

"И не похоже, что они будут слушать меня, даже если я отдам им приказ. У меня нет людей, которые могут постоянно наблюдать за их поведением".

Пока он работал на бирже труда, он хорошо усвоил одно: когда у тебя десять человек в одной комнате, трое или четверо из них обязательно расслабятся. И было попросту бесполезно ругать их; не важно, что ты делал, тот, кто пахал, всегда будет пахать, а бездельники всегда будут бездельничать. Попробуй подонимать их работой, и они проигнорируют твои лекции в с еще большим энтузиазмом.

— Виид ничего от нас не хочет.

— Я знаю… "оставьте так, как вам нравится", это звучит так круто…

Игроки, которые собрались для того, чтобы нанести удар по Империи Хэйвен, еще больше радовались неравнодушию Виида.

— Я не участвовал в войне раньше… Я же просто могу стрелять стрела с задних рядов, да?

— У меня нет целительных навыков. Я сто раз проверю, что случайно не убил тебя.

Игроки, у которых было не так много опыта в сражениях, тоже стали выступать вперед один за другим.

— Могу ли я действительно получить беспатную чашку чая, если я присоединись к вам?

— Когда я смогу получить купон на торты?

— …?

И были еще игроки, которые говорили о таких вещах, о которых Виид вообще не имел представления.

Виид этого не замышлял, но эта война очень сильно влияла и на реальную жизнь. Количество членов Культа Травяной Каши

было просто огромным, и различные корпорации их использовали как средство маркетинга.

– Война по Освобождению Версальского Континента! Бесплатный кофе всем, кто присоединится к битве!

– У нас есть купон "1 + 1" на ужин из жареной курицы. Только для членов Культа Травяной Каши.

– Мы рады видеть Травяную Кашу. Бесплатный вход в бассейн для тех, кто вы может подтвердить свое членство цветочком, вплетенным в волосы!

– Скидка 50% и бесплатный завтрак для всех игроков Грибной Каши только в отеле "Син-на".

– Каша из жуков. Пришло время пировать дешевыми жареными потрохами!

Не только корпорации, но и маленькие магазинчики и рестораны по соседству тоже использовали тот же маркетинговый ход с таким же энтузиазмом.

Мороженое Травяной Каши, бургеры Травяной Каши, жареная курица Травяной Каши, топокки Травяной Каши, джокбол Травяной Каши, камджатхан Травяной Каши…

— Кажется, все стало интереснее, когда Культ Травяной Каши вступил в войну.

— Я знаю, скажи же?! Надеюсь они будут сражаться чаще.

Даже дети из начальной школы, которые гуляли неподалеку, скандировали "Травяная Каша, Травяная Каша". Влияние культа на реальную жизнь грозило превзойти свое влияние на Королевскую Дорогу.

— Уничтожьте тиранию Империи Хэйвен!

— За свободу, за правду, за Культ Травяной Каши!

Глава 24. Лобовая атака 2

Поддержите проект! Он развивается только благодаря рекламе. Спасибо за помощь проекту!

Игроков Гильдии Гермес, которые победили Бессмертный Легион, приглашали на телевизионные передачи.

— Нам пришлось рисковать собственными жизнями, когда мы сражались с Бэрекеном. Везде бегали трупы и привидения, и нигде нельзя было найти укромного местечка.

Бомонг Гигантский Рыцарь – мужчина, которому еще не было тридцати, в реальности отличался довольно спокойным нравом. Сейчас у него брали интервью на канале CTS Media. Хан Сан, бывший актер и ведущий программы, следуя сценарию, продолжал задавать вопросы:

— Я сам играю в "Королевскую Дорогу", но никогда не участвовал в таких масштабных сражениях, поэтому мне интересно; вам когда-нибудь хотелось просто сбежать?

— Нет; я никогда даже не задумывался об этом. Мы не могли позволить себе проиграть в этой войне. Ради мира на Версальском Континенте, я имею в виду.

Кроме него там было еще четыре игрока Гильдии Гермес, которые ждали своей очереди. Следующий вопрос задали уже Архиму, который даже погиб в этом сражении.

— Как оказалось, Бэрекен был гораздо сильнее, чем предполагалось изначально; как вы думаете, какой фактор стал ключевым для вашей победы?

— Мы выиграли, потому что мы Гильдия Гермес, всё просто. Мы могли бы и избежать сражения, но мы выбрали сразиться с ними в Замке Валкис, чтобы минимизировать урон для игроков, даже несмотря на то, что мы знали, что мы будем в невыигрышном положении.

На экране, который установили перед ведущим и гостями, они могли видеть комментарии, которые присылали зрители в реальном времени.

— Куко: Больше похоже, что в спешке вступили в сражение, и они едва смогли победить.

— Белдегар: Вау… каким же непробиваемым надо быть, чтобы так врать. Они сражались в Замке Валкис только потому, что они хотели минимизировать урон для САМИХ СЕБЯ.

-ЗБутылкиКоньяка: Мне не важно, как они победили. Спросите их о загнивающей Империи Хэйвен.

-ХарактеристикаЗащиты3: Ради мира на континенте? Какой бред. Это они начали это всё и хотели уничтожить Северный Континентю

— ВунгДингВунгДинг: Гильдия Гермес – это раковая опухоль этой игры. На территориях, освобожденных Королевством Арпен, просто рай.

— ДжонВоинСкелет: Я перееду в Королевство Арпен, если и Регион Бриттен, и Регион Харпен будут завоеваны

— Керу: Не переживай. Империя Хэйвен переживает сейчас серьезный кризис. В любую минуту они могут пасть.

— Спокойный_и_Невозмутивый: Я тоже присоединился к Культу Травяной Каши!

— Никакой_Учебы: Травяная Каша – это верный путь. Сейчас Империя Хэйвен – это просто заходящее солнце.

— …

Увидев вещающие мониторы, игроки Гильдии Гермес убедились, что игроки уже потеряли интерес к сражению с Бэрекеном. Это был результат совершенно противоположный тому, что они ожидали, который заключался в том, чтобы вернуть себе лидерство на Версальском Континенте, победив Бэрекена.

"Но почему? Игроки не скупились на радость и похвалу, когда Виид отправлялся в приключение!"

Между Орденом Эбииню и Бэрекеном была большая разница, хотя и тот, и другой представляли собой мощную силу, которая

затянула весь континент в пучину хаоса. Так как Гильдия Гермес быстро справилась с ситуацией, то Бессмертный Легион совсем чуть-чуть навредил простым игрокам, а также мало, кто действительно видел армию нежити своими глазами. Гильдия Гермес хотела обвинить Виида в том, что он устроил весь этот беспорядок, но это поставило бы их в довольно смешное положение, потому что он бы не оживил Бэрекена, если бы они первыми не вызвали Секретную Армию Пальмы.

"Мы все хорошо потрудились, но Виид забирает у нас славу".

Игроки, которые участвовали в сражении с Бэрекеном были подавлены, но Лафэй и остальные главы гильдии очень серьезно раздумывали над этой ситуацией.

— Мы не ожидали, что всё будет так плохо… игроки Центрального Континента так хотят перейти в Королевство Арпен.

— Надо еще признать, что все игроки в регионах, завоеванных Королевством Арпен, заняли их сторону.

Счастье, что им удалось отбиться от Бэрекена и его армии, но их Второй и Пятый Легионы понесли значительные потери. Империя Хэйвен постепенно теряла их сдерживающую силу, которая позволяла контролировать игроков. Они так легко утратили свое господство над регионами, захваченными Королевством Арпен, и не лучше дела обстояли в районах, по которым маршировали Воины Пустыни. Враги отрубили Империи ноги и руки, но еще обиднее для них было то, что местные лорды, которых назначила сама Империя, так искренне приветствовали завоевателей и даже заходили так далеко, что устраивали в честь этого праздники.

Эти лорды пытались найти способ защитить свои богатства, но с точки зрения Гильдии Гермес, это выглядело так, словно всюду были изменники. К тому же, очень много простых игроков ничуть не сомневалась, стоит ли переходить на сторону Королевства Арпен, поэтому гильдия сейчас отчетливо ощущала кризис в своих рядах.

— В общем, Виид и Королевство Арпен используют слишком умную стратегию, чтобы мы могли с ней справиться. Кажется, за каждым шагом, который они предпринимают, стоит

обстоятельное планирование.

— В самом деле, кажется, что это единственное возможное объяснение. Враг с щепетильной точностью отлаживает действия своих подразделений

— Кажется мне, что сам Виид этим занимается и держит власти Культа Травяной Каши под строгим контролем, а так как их игроки добровольно хотят внести в их план свой вклад, нам сложно вовремя отвечать на их быстрые действия.

До сих пор игроки Гильдии Гермес не совсем понимали, как работает Культ Травяной Каши. Недавно они начали подозревать, что это всё может быть частью какого-то грандиозного плана Виида.

Выражение лиц Бадырея и остальных игроков, которые погибли, сражаясь с Бэрекеном, тоже было довольно мрачным. Бадырей все еще был возмущен тем, что он даже не попытался прикончить Бэрекена своими руками после такой отчаянной схватки.

— Мы всегда думали, что Империя Хэйвен не воспринимала Королевство Арпен всерьез, но теперь, когда мы действительно сразились с ней, их военная мощь – это вам не хухры-мухры.

— Не думаю, что это можно назвать настоящим сражением. Слишком много неожиданных факторов!

Пожаловался Бомонг, но Лафэй с горечью ответил:

— Учитывая, что стратегия и количество людей – это часть их силы, теперь мы вынуждены признать, что Королевство Арпен – это действительно грозный враг. Кроме того, в плане способности манипулировать СМИ и обращать чувства людей в свою пользу их умения немного превосходят наши.

— Но что насчет нашей военной мощи?

Возразил кто-то из толпы, но Лафэй только еще раз легонько вздохнул:

— Прямо сейчас слишком много игроков отворачиваются от нас.

— Но почему? Мы снизили налоги по всему Центральному Континенту и ослабили много ограничений, разве нет?

— Потому что они просто настолько не доверяют нам.

— …

Лорды не нашли, что ответить, так как они только что согласились на те приятные для населения меры, чтобы на какое-то время успокоить народ, и собирались всё вернуть к прежнему состоянию, когда разберутся с Виидом и его Королевством Арпен.

— Мы окажемся в еще более невыгодном положении, когда война продолжится. Если мы потерпим еще одно поражение и потеряем все наши войска, тогда…

Лафэй не закончил предложение, но все знали, что это будет означать; Гильдия Гермес без своих вооруженных сил – это как гладиатор, которому отрубили конечности и бросили в яму к зверям.

Было бы несправедливо пенять на плохие стратегические решения Лафэя или на его ошибки в расчетах спустя столько времени. Действительно, его способности командования были далеки от идеала еще со времен завоевания Центрального Континента, но причина их неудач крылась в том, что Виид постоянно вел себя вопреки их ожиданиям. Только после того, как по ним было нанесено несколько тяжелых ударов, они начали осознавать, что любой другой человек точно так же бы маялся с Виидом и Культом Травяной Каши.

Бадырей подумал:

"Черный Рыцарь… сработает ли?"

Для Черного Рыцаря были квесты, которые были связаны с подозрением и снижением лояльности его подчиненных и жителей. Он активно проходил эти квесты, чтобы улучшить свою военную силу, но теперь Империя стремительно теряла свое влияние еще до того, как начали проявляться реальные потери, вызванные этими квестами. Бадырей спросил окружающих низким голосом:

— Кто знает выход из сложившейся ситуации?

Лафэй выждал долгую паузу, пока все взоры не были устремлены на него; а так как никто больше ничего не сказал, он покорно заговорил снова:

— Самым надежным решением будет отступить до Региона Хэйвен. Если мы позволим им занять завоеванные регионы на Центральном Континенте и отступим… мы сможем переключить их внимание на еще что-нибудь.

— Ты называешь это выходом? – спросил Архим, вскинув брови Для него это звучало как абсолютно бредовая идея, особенно если принять во внимание время и усилия, которые гильдия потратила для того, чтобы заполучить контроль над Центральным Континентом.

— Это наиболее эффективный и безопасный способ. Популярность Виида и Культа Травяной Каши не продлится вечность. После того, как они получат земли Центрального Континента, обычные игроки неизбежно разделятся и начнут драться друг с другом, поэтому нам нужно за несколько месяцев укрепить свои силы в Регионе Хэйвен, над которым мы абсолютно точно имеем власть.

— …

Главы Гильдии Гермес поняли его намерение, но никто не мог выступить вперед и открыто согласиться на его предложение. Отступление войск будет означать, что многочисленные лорды должны будут бросить свои территории, поэтому они будут сильно протестовать. Так как Гильдия Гермес спонсировалась разными источниками, важно было еще и быть осторожным и не обидеть инвесторов.

— На мой взгляд, это наилучшее решение, но его тоже будет достаточно сложно выполнить.

Лафэй покачал головой, признавая, что сам он не принимает эту стратегию; это действительно был план, который очень сложно воплотить в жизнь, даже при его влиянии и решительности Бадырея.

— Второе хорошее решение – это выиграть время,

сосредоточив силы на обороне.

— Это как-то изменит ситуацию для нас в лучшую сторону?

— Пока мы будем заняты оборонительной войной, мы должны будем сделать всё, что только возможно, чтобы разрушить репутацию Виида и Культа Травяной Каши, например, распространять слухи, давать взятки и манипулировать СМИ.

Атмосфера стала еще более деловой. Буквально минуту назад казалось, что весь Версальский Континент в их руках, и вдруг они поняли, что сейчас они рассуждают о возможности поражения.

— У нас даже еще не было нормального сражения… Мы не можем решить всё битвой?

Бомонг выхватил свой меч и вонзил его в землю. Во время этого предложения огонь заиграл и в глазах других игроков Гильдии Гермес.

Сражения!

Так как они были теми, кто всю свою жизнь гонялся за тем, чтобы увеличить силу и мощь, они просто не могли смириться с их теперешним положением, когда их постоянно бьют и наносят урон.

— У нас просто нет шанса проиграть, если мы соберем все наши сильнейшие войска в одном большом решающем поединке.

— Абсолютно точно. Мы уже победили Бэрекена, давайте соберемся прямо сейчас и сразимся. Сразимся и еще раз покажем им силу Империи.

Лафэй тоже чувствовал, как разгорячены были остальные игроки.

"Может быть, это действительно станет нашем прорывом… конечно, есть предел того, что мы можем сделать, просто пытаясь вести умную игру".

Они захватили господство над всем Центральным Континентом благодаря своим мозгам, но, тем не менее, понесли

большие потери потому, что в процессе вызвали негодование народа. Так как Империя Хэйвен была нацией, которая получила свою власть благодаря войнам, ей некуда было отступать.

Гильдия Гермес издала декларацию.

— Королевская Дорога – новый мир для людей, которые хотят осуществить свои мечты. С самого ее начала многие игроки начинали игру, мечтая о новом мире, и они постепенно самосовершенствовались, при этом получая удовольствие и веселье от жизни на Версальском Континенте.

Теперь Центральный Континент, который только что начал приходить в себя после многочисленных войн и конфликтов между различными силами, земля, основа жизни для нас всех, сотрясается от вторжения с севера.

Данной декларацией Гильдия Гермес заявляет, что она будет решительно противостоять этой угрозе в полномасштабном сражении. Мы не позволим этой войне разрушить многочисленные города и деревни, где живут игроки; чтобы предотвратить еще больший беспорядок и разрушения, Гильдия Гермес пошлет все свои войска на Равнину Гарнав.

Вииду и Королевству Арпен: если у вас хватит мужества, чтобы встретиться с нами, незамедлительно примите наш вызов.

Сила против силы.

Если вы хотите забрать территории Империи Хэйвен, вы должны сначала доказать свою силу.

Эта смелая декларация висела в каждом замке и городе Центрального Континента. Телерадиокомпании передавали срочный выпуск новостей, и простые игроки тоже узнали об этом, и вскоре об этом говорили уже все игроки Королевской Дороги.

— Ваааауу. Полномасштабная битва?

— Это безумие. Они действительно хотят ввязаться в такую глобальную войну?

— Со всеми солдатами, которые даже часто не показываются простому народу, плюс все войска, которые сражались в битвах,

когжа объединялся Центральный Континент?

— Но это означает… вне зависимости от того, кто выиграет, это сражение объединит весь континент, да?

— Не уверен насчет этого, но… Травяная Каша может позволить себе проиграть в такого рода битве, а у Гильдии Гермес не будет никакого будущего, если они проиграют, разве нет?

— Не думаю, что в этой битве Травяная Каша будет в выигрышном положении. Если Бадырей и все его высококлассные воины присоединятся к битве, тяжело будет остановить их тактикой людских волн.

На всех городских площадях и в тавернах среди игроков шла бурная дискуссия.

— Ставлю бочку пива на победу Гильдии Гермес!

— Моя ставка на Культ Травяной Каши. Они настоящие легенды, которые еще ни разу не проигрывали. До сих пор у них нет ни одного поражения.

— Но сражение будет на Центральном Континенте. Для нет это всё будет не так просто, условия другие.

— Сложно сказать, чем обернется сражение. Подумайте о Секретной Армии Пальмы и Бэрекене. Мы просто не можем знать, какие еще козыри они вытащат из рукава.

— И Виид создаст еще одну катастрофу.

— Как тогда он собирается расхлебывать потом эту кашу?

— Не знаю. Но именно поэтому должно быть очень интересно.

— Вау… До смерти хочу посмотреть на это.

Равнина Гарнав была расположена на востоке Региона Хэйвен и на юге Региона Харпен. Бескрайняя равнина, это отличное место для полномасштабного сражения, и здесь уже нельзя будет провернуть какие-нибудь грязные трюки.

***

Тем временем офицеры в Центре по стратегии действий в чрезвычайной ситуации услышали декларацию и просто рассмеялись.

— Это просто бред. Полномасштабная война против Империи Хэйвен? Тогда у них должно быть более миллиона солдат, собранных в одном месте. Как такое возможно?

— Сейчас мы гораздо популярнее, чем они, и время тоже на нашей стороне. Если мы просто начнем завоевывать более обширные регионы и постепенно увеличивать численность нашего населения…

— Территория Королевства Арпен все расширяется. С такой скоростью мы сможет прочно закрепиться на Центральном Континенте.

Со стратегической точки зрения, всё, что им нужно было сделать, это проигнорировать предложении Гильдии Гермес. Однако интерес народа, который был уже и так заинтригован, всё разгорался и разгорался.

— Виид и Бадырей! Кто будет сильнейшим игроком?

— Будут собраны все восйка Империи Хэйвен.

— Скоро начнется Величайшая битва в истории.

— Кто станет обладателем приза от «Unicorn Inc.», разработчика Королевской Дороги?

Телерадиокомпании, которые до сих пор были дружелюбно настроены по отношению к Культу Травяной Каши, тоже огласили декларацию Гильдии Гермес как главную новость. Даже общее мнение игроков-солдат низших рангов в самой Культе Травяной Каши склонялось к участию в сражении.

— В конце концов, Виид и Бажырей лично встретятся. Как же будет весело…

— Нет. Это слишком опасно.

— Они бросают нам вызов напрямую, и мы не примем его? Когда мы еще сможем освободить весь Центральный Континент, как только победим?

— Гильдия Гермес и культ Травяной Каши уже встали друг другу поперек горла. Если когда-то мы все равно должны будет с ними сразиться, сейчас — самое подходящее время, когда обстоятельства складываются в нашу пользу.

Даже игрокам, которые имели какое-то влияние в Культе Каши, было сложно прийти консенсусу между собой.

Важный фактор сейчас – это решение Виида.

Если Виид предложил бы сражаться, весь Культ Травяной Каши последовал бы за ним; и то же самое, если бы он отказался, они бы приняли его решение, хотя и немного разочаровавшись.

Виид узнал о декларации, когда разорял земли вместе с Воинами Пустыни.

На данный момент Центральный Континент превратился в поле боя, и он мог сражаться и перемещаться куда угодно, где находиться было более выгодно, будь то Регион Риттен, Харпэн, Бриттен или Великие Поля Илл. Будучи Некромантом, он призвал огромное количество нежити, нанося урон Гильдии Гермес и по ходу получая определенные блага – крайняя форма грязной тактики. Даже так, скорость, с которой росла его сила, было сложно вообразить; вся сложная и ручная работа, которую он до этого момента сделал, наконец приносила свои плоды.

— Когда ты приходишь на хорошо разрекламированное пиршество, чаще всего там уже почти что нечего есть.

Руководствуясь здравым смыслом, он быстро принял решение и уже собирался проигнорировать насмешку Гильдии Гермес, но нескольких телефонных звонков хватило, чтобы он передумал.

— Ты имеешь в виду, что плата за мое появление там – это… Что? Ты серьезно?

Виид, Бадырей и величайшая битва в истории континента, на который два человека вели свои армии на войну.

Чтобы приобрести право на трансляцию и иметь шанс наблюдать за поведением Виида напрямую, телерадиокомпании быстро делали предложения.

— Мы хотим заплатить вам до 500 миллионов вон.

— 500 миллионов? Так много?

Достаточное количество, чтобы заставить его сердце колотиться быстрее.

— Да, так как у нас много звонков от рекламодателей… и как мы знаете, эфирное время будет достаточно долгим, как только начнется битва. Нам еще нужно снять процесс подготовки к ней.

— Да. Действительно.

— Поэтому мы заплатим вам 500 миллионов за 10 часов эфира.

Мировым знаменитостям платили 500 миллионов за один единственный кадр для рекламы. Учитывая славу Виида, как и его влияние и доход, который они получат от трансляции, это была очень хорошая сделка для телерадиокомпаний.

Через несколько минут звонила другая телерадиокомпанияю

— Наша компания готова дать вам 800 миллионов. Мы также заплатим вам 10% в качестве платы за рекламу.

— KMC Media хочет дать вам такую сумму, которая была как можно более приемлемой для вас; 1,2 миллиарда и 20% платы за рекламу дополнительно.

— Это CTS Media. Не буду говорить долго. 2 миллиарда, что скажете? И мы открыты для переговоров о плате за рекламу.

Увидев, как цена за его появление подскакивала на несколько сотен миллионов вон за раз во время серии телефонных звонков, Виид немного потерял чувство реальности.

— Хмм… Это похоже на то, когда я продавал свой аккаунт из Земли Магии. Вдруг кажется, деньги это уже не деньги.

Вплоть до этого момента телерадиокомпании все еще думали, что шанс заснять всю линию фронта, когда разгорится война, невелик. Они сомневались, что Виид займет такую позицию, в которой он будет в невыгодном положении, и даже если он и примет вызов, эту договоренность всегда можно отменить во время подготовки к войне. Гильдия Гермес тоже может придумать более мудрый выход из ситуации. Невероятное количество игроков с севера в данный момент шло к ним, но ярость – эта та эмоция, которая проходит со временем. Если гильдия решила дать игрокам с севера захватить немного их земель и выиграть время, а не сражаться с ними, пока их боевой дух на высоте, и у них много сил, у Империи Хэйвен, возможно, будет шанс стабилизироваться. Так как для игроков с севера было невозможно оставаться в городах и землях Центрального Континента без какой-либо цели и просто защищать их, тактическое отступление было бы более выгодным решением в данной ситуации.

Несмотря на все эти факторы, телерадиокомпании, тем не менее, предлагали скромные суммы в качестве платы за появление в трансляции, просто на всякий случай. Если эта величайшая битва в истории Версальского Континента действительно произойдет, компании заплатят любые деньги за право трансляции.

Дополнительные предложения поступали от исполнительных директоров CTS Media.

— Если война действительно разразится, рейтинги будут самыми высокими на годы вперед. Плата за рекламу тоже установит новый рекорд… в таком случае нам нужно заполучить его, даже если это означает отдать ему всю нашу прибыль от программы, чтобы раскрутить нашу компанию.

— В зависимости от того, как мы покажем эту войну, может измениться сам класс нашей станции. Нам нужен Виид!

Они уже поняли, что Виид одержим деньгами; несколько телефонных звонков на скорую руку от телерадиокомпаний, и Виид решил сражаться с Гильдией Гермес.

"Мне просто нужно выиграть это сражение, и у меня будет здание… я смогу купить здание в центре города".

Мечта, которая была у него с самого детства: делать инвестиции в недвижимость и владеть собственным зданием! Жизнь без забот о деньгах, просто зарабатываешь себе на жизнь тем, что каждый месяц получаешь ренту от арендаторов.

— Иногда говорят, что есть такие сражения, которых ты не можешь избежать в своей жизни. Думаю, эта как раз для меня.

Глава 25. Герои собираются 1

Телевизионные станции транслировали интервью, в которых Виид официально принял предложении Гильдии Гермес.

– Я с удовольствием отвечу на ваш вызов на Равнине Гарнав, если битва состоится в субботу вечером через 15 дней.

Лафэй и Гильдия Гермес были очень озадачены, когда получили от Виида ответ.

"Значит, он собирается сразить с нами напрямую, все его основные войска против всех наших? Он серьезно?"

— Виид точно сказал именно так?

— Да. Уже есть видео интервью с CTS и KMC Media

— Ух…

Узкий круг игроков Гильдии Гермес только и ждали, когда им подвернется шанс отомстить. Тем не менее, хотя они все хотели сокрушить Виида и игроков с севера, они не ожидали, что их враги так легко примут их предложение.

Все взгляды были устремлены на Виида.

— Если мы устроим полномасштабную лобовую атаку, разве мы не окажемся в выигрышном положении?

— Точно. Это означает, что мы можем сконцентрировать все наши силы в одном месте, и нам не придется защищать остальные обширные территории Империи.

— Тогда почему Виид так охотно согласился на сражение?

— …

Лафэй был тем, у кого отлично получалось собирать кусочки большого пазла воедино, чтобы понять, что другие люди замышляют, и в соответствии с этим выстроить план действий.

Однако на этот раз он не имел ни малейшего представления, что делать с этим неожиданным поворотом событий.

Гильдия Гермес получила такие же предложения от телерадиокомпаний, что и Виид, но гильдии они были не особо интересны, потому что они и так была очень богата благодаря инвестициям из разных источников. Кроме того, Лафэй не понимал, что одержимость Виида деньгами выходила за рамки здравого смысла.

— Я думаю… он или водит всех за нос, думая, что может позволить потерять ту славу, которую он заработал на сегодняшний день…

Лафэй продолжал развивать гипотезу, которая казалась ему наиболее вероятной, хотя он не был до конца уверен в правильности хода своих мыслей.

— … или он в самом деле решил, что может победить нас, вновь, в этой битве.

— Что ты имеешь в виду?

— Может быть, Виид через чур уверен в своей собственной популярности, или, возможно, он не совсем представляет точную военную силу Гильдии Гермес.

— Но он столько раз сражался с нами!

— И мы часто проигрывали; если уж начистоту.

— …

— Однако он не сможет справиться со всеми многочисленными трудностями предстоящей битвы только с помощью тактики людских волн. Если мы подключим наши элитные войска, Гильдия Гермес будет настолько же сильна, как если бы у нее было копье, которое может пронзать все на свете, и щит, который способен выдержать любую атаку.

Лафэй был убежден, что они никак не могут проиграть в этой битве, если они столкнуться с Королевством Арпен в полномасштабной войне. В данный момент вся военная мощь Гильдии Гермес была рассредоточена по всему пространному

Центральному Континенту, где они управляли территориями. Военная стратегия игроков с севера в основном состояла только в фирменной тактике людских волн, которую можно было победить. Если взять только Второй Легион Империи, они бы точно совершили незабываемый подвиг еще до того, как пройдет половина сражения, хотя и понесли бы потом большие потери.

Без энтузиазма Архим сказал:

— Что если он создаст кого-нибудь другого наподобие Бэрекена после того, как заключит это соглашение?

Ужасная толпа нежити – то, с чем они надеялись больше уже никогда не встретиться снова.

— Не думаю, что именно это он планирует сделать. Если он и прибегает к обману, то только для того, чтобы избежать всего сражения в целом. Как только начнется битва, Культ Травяной Каши и другие игроки, поддерживающие Королевство Арпен, соберутся на поле.

— Значит, из-за этих людей Виид будет вынужден появиться, и он не сможет призвать какого-нибудь монстра, как Бэрекен?

— Именно. Призыв существа вроде Бэрекена приведет к саморазрушению Королевства Арпен. Ему еще и будет сложно использовать свои навыки, которые вызывают бедствия.

— Я просто не могу понять, почему он это делает.

— Равнина Гарнав — это тоже не совсем подходящая местность для его обычных трюков и обманов.

Решение, которое искали Лафэй и игроки Гильдии Гермес, было прямо у них под носом, но оно казалось им неподходящим.

"Он умеет планировать все на долгосрочную перспективу, плюс он тот, кто основал Королевство Арпен. Кроме того, он, как оказалось, дотошный и знает много умных трюков для каждой битвы".

"Право на телетрансляцию? Деньги? Конечно, они ничего для него не значат, человек с такой репутацией и влиянием…"

Хотя ответ так и не пришел в голову Лафэя, как бы глубоко он ни копал, он, тем не менее, думал, что ситуация изменилась для Империи Хэйвен в лучшую сторону.

— Мы бросили Виду вызов, и он принял его; единственное, что остается – это готовиться к войне.

Калькус и Слэйер задали вопрос.

— Кстати, в чем бы могла крыться причина, почему он предложил отложить дату битвы? Он сказал, что сразится с нами в субботу через 15 дней.

— Этого я не знаю. Может быть, он готовит опасную ловушку.

***

Виид прибыл на Равнину Гарнав заранее с помощью навыка Картиной Телепортации Юрин.

— Брат, здесь только трава.

— Да. Не то место для хитрости и обмана.

Так как это было поле боя, которое выбрала Гильдия Гермес, он заранее навел справки о нем в интернете. Равнина Гарнав представляла собой обширное поле, где всё как на ладони, поэтому было бы сложно поставить здесь какие-нибудь ловушки. Местами там были небольшие склоны, но они были недостаточно крутыми, чтобы использовать их для какой-то ловушки в сражении.

— Это хорошее место дл я ярмарки, масштабного сражения между двумя великими армиями.

Гильдия Гермес не хотела бы, чтобы люди лишний раз ее обвиняли, когда она предложила провести решающий поединок, так как понимала, что у гильдии уже есть далеко распространившаяся дурная слава.

— Но я не собираюсь сражаться честно и открыто.

Когда Виид увидел Равнину Гарнав, он на секунду погрузился в размышления.. если бы он выиграл эту битву, он бы получил

столько богатств, которых хватит на то, чтобы обеспечить себе роскошную жизнь всей своей семье на несколько поколений вперед.

"Владелец здания, земли, дома или даже агент по продаже недвижимости… Я бы мог быть, кем захочу".

Он вспомнил, каково это, когда он в детстве только-только потерял своих родителей: словно всё счастье ускользало через пальцы, и перед глазами всё плыло. Холодное глубокое отчаяние, которое ведрами проливалось на его сердце, забылось и ушло.

"… И я зашел так далеко".

Он познал, каким злым и ужасным может быть мир, когда работал на фабриках и строительных площадках. Тех, кто был слаб и не имел и гроша за душой, так легко можно было растоптать. Люди, которых он видел, пока прогуливался мимо универмагов и кофеен, выглядели так, словно они были с другой планеты. Со своей сестрой он бродил по оживленным улицам города, и он помнит, что в толпе они ощущали себя только изгоями и попрошайками. Он часто завидовал людям, которые расстраивались от того, что получили плохую оценку за экзамен, или злились на друзей, так как знал, что их проблемы и боль

"Совершенствование навыков скульптора и прохождение всех тех сложных квестов… Возможно, всё это было для того, чтобы подготовиться к этому сражению".

Как только утихли воспоминания о прошлом, он начал разрабатывать план, как победить в надвигающемся сражении. Культ Травяной Каши и Гильдия Гермес… так как это будет битва, в которой столкнутся две самые важные силы на Версальском Континенте, там будет огромное число разнообразных непредвиденный факторов.

"Как только бой начнется, многое, что случится потом, я уже не смогу контролировать".

На данный момент он не мог знать, какую стратегию выберет Гильдия Гермес, и какова максимальная мощь Культа Травяной Каши, вплоть до того момента, пока не начнется сама битва.

"Я просто должен сделать всё, что могу. Будучи искусным

скульптором, мне пора воспользоваться всеми навыками, которым я научился".

На ум Виду приходило множество грязных и дешевых трюков. Естественно, "дорогие" навыки, такие как Дыхание Жизни или Воскрешение Скульптуры, нужно будет использовать, если появится такая необходимость. Особенно в случае с Воскрешением Скульптуры любая значительная фигура в истории Королевской Дороги, которую можно быстро оживить, не подойдет.

— Я не могу позволить, чтобы люди просто валяли дурака какое-то время, а потом исчезли. Мне нужно убедиться, что они помогут мне, не важно чем.

Не было ничего более неискреннего, чем нерешительная лесть; по-настоящему профессиональный подхалим вкладывал всю душу в каждый комплимент, и его лесть могла даже излечить у слушающего запор.

— Чтобы всё подготовить в полном масштабе, я должен использовать и свой навык Управления Временем. Это только на один раз, но я думаю, что знаю, где смогу использовать этот навык для лучшего эффекта.

При обычных обстоятельствах было недостаточно делать только предсказания насчет надвигающейся битвы; Гильдия Гермес уже тоже это делала. Ум, лесть и использование других людей – используя свои необычайные таланты, Виид разрабатывал грандиозный план, который даже брал начало в древнейшей истории Версальского Континента.

***

Манауэ!

Выдающийся торговец и руководитель Торговой Компании Манауэ получил сообщение от Виида.

— Виид: Предупредили всех торговцев Северного Континента: нам нужно наладить как можно больше каналов поставок на Равнину Гарнав. Убедись, что помимо оружия и боеприпасов, вы доставите нужно количество продовольствия для людей. Вся еда и вино должны быть доставлены за три дня – это

самое важное.

Манауэ никогда не подвергал сомнению слова Виида; он уже давно знал, что у этого парня был дар Мидаса, который обращал всё, к чему он прикасается, в золото.

"Есть веская причина, по которой он стал скульптором. Смысл этой профессии заключается в том, что ты вертишь в руках кусок дерева, который ты нашел на земле, а затем вымогаешь в других людей деньги, продавая его по баснословной цене. В самой природе Виида это было заложено — стать скульптором".

Но безоговорочно доверяя суждениям Виида, Манауэ, тем не менее, было интересно, почему он это делает.

— Я соберу всё оружие и боеприпасы, которые у нас есть, даже если надо будет опустошить склады всех магазинов во всей Море. Но действительно ли нам надо привезти всю еду?

Оставалось еще две неделе до битвы на Равнине Гарнав, и так как все игроки сами тоже принесут с собой свою еду, он хотел знать, действительно ли нужна была дополнительная провизия.

— Виид: *вздыхает*… Ты слишком наивен к счастью для себя.

В тот момент, когда Манауэ получил сообщение от Виида, он понял, что он сильно просчитался. А именно, он ошибся в том, что пытался понять нечестные мотивы Виида с точки зрения обычного разумного человека.

— Виид: Много игроков прибудет на Равнину Гарнав раньше назначенной даты сражения.

— Понятно.

Членам Культа Травяной Каши, которые заполучили контроль над Регионом Харпен, всего лишь двух дней хватит для того, чтобы спуститься к Равнине Гарнав. МЕЧу и Воинам Пустыни тоже не потребуется много времени, чтобы добраться до равнины. Так как обе стороны решили разобраться во всем раз и навсегда в одной судьбоносной битве, нет причин сражаться с Императорской Армией раньше назначенного времени. Пройдя по северному пути, который Императорская Армия оставила

открытым, и используя телепортационные врата, они смогут добраться до Равнины Гарнав очень скоро.

— Виид: Поэтому нам нужно поймать этих ранних пташек. Если у нас будет достаточно вина и еды, для нас это будет прекрасный шанс обчистить их карманы, ты не думал об этом?

— А-ха! Вот оно что…!

Манауэ мог нарисовать в своем воображении уже всю эту картину. Толпа колоссального размера стекается к Равнине Гарнав; не говоря уже обо всех игроках с севера, многие игроки с Центрального Континента тоже ринуться в это место, чтобы не упустить шанс увидеть это грандиозное событие. Если там соберется такое огромное количество людей в одном месте, плюс провизия из еды и вина… доход очевиден.

— Это будет праздник!

— Виид: Правильно. Они устроят настоящую попойку, что, естественно, опустошит их карманы.

— В самом деле…!

— Виид: Люди склоны сорить деньгами, когда им угрожает непонятное будущее. Не важно, какой будет исход сражения, нам нужно сделать прибыль.

— Позволь мне сказать только одно: слова не могут передать всё мое восхищение тобой. Твоя непоколебимая предпринимательская жилка глубоко тронула меня.

— Виид: Я предлагаю продлить этот грационный период на 15 дней, потому что надеюсь, что игроки Центрального Континента тоже присоединятся к этому веселью.

— Я начну все необходимые приготовления. Я должен провести лучший праздник на всем Версальском Континенте, мобилизовав всех торговцев севера.

Виид не планировал этого, но этот маленький план был тоже одним из самых важных трюков, необходимых для его победы в надвигающейся битве. Среди всех игроков Королевской Дороги было удивительно много человек, которых не волновало, кто победит на Версальском Континенте. Им просто были

неинтересны эти политические проблемы, и так как они обосновались в уголках маленьких городишек и городов уже давным-давно, положение дел на всем континенте никак не изменит их жизнь. Особенно много таких игроков было на Центральном Континенте, потому что они уже начали уставать от затянувшейся войны.

Щедрый праздник, который заставит даже обычного игрока прыгать от радости и предвкушения; после того, как игроки Центрального Континента полностью насладятся пиром, скорее всего, они перейдут на сторону Виида, если их немножечко подтолкнуть.

"Только этого будет достаточно, чтобы увеличить нашу силу на несколько десятков процентов".

Глава 26. Герои собираются 2

Тук! Тук! Тук!

Герман и Фабио без остановки ковали мечи даже после того, как они стали мастерами кузнечного дела, словно соревнуясь друг с другом.

— Виид и Бадырей… хммм…

Война никак не вредила кузнецам; не важно, кто получит власть, они не посмеют плохо обращаться с кузнецами, у которых лучшие навыки в Королевской Дороге. Тем не менее. Перспектива великой битвы, которая, вероятно, определит самую мощную силу на всем континенте, подогревала любопытство.

— Думаю, тогда я уйду.

Меритас, фермер.

Фермеры Королевской Дороги были вынуждены делать всю сельскохозяйственную работу вручную, начиная от культивации пустырей до сбора урожая, потому что в этом мире не существовало никаких сельскохозяйственных машин. Возделывая огромные площади земли вручную, они не могли разбрасываться лишними свободными днями, так как им нужно было ухаживать за различными видами растений, фруктов и декоративных деревьев.

— Это прекрасно.

Меритас посмотрел на свое поле золотого риса, по которому время от времени пробегали волны, когда порыв ветра начинал шевелить колосья.

— Фермер – это профессия, при которой ты только и делаешь, что сеешь семена и собираешь плоды тяжелой и честной

работы. Не стоит никогда в жизни жалеть о том, что вы ухаживаете за землей и растениями, это приносит огромное удовольствие.

Его лоб блестел от пота, проступившего от тяжелой работы на земле.

Дилинь!

———————————————

＜Выведен новое растение!

Вы создали новый сорт риса. Это очень питательный, высококлассный рис, который мгновенно тает во рту, если его приготовить.

Первоклассный ингредиент! ＞

———————————————

— Мне нужно поделиться этим с другими фермерами.

Фермер мог быть очень полезен другим людям, работающим в той же профессии, распространяя семена редких растений или новых культур, которые он сам вырастил, так как другие фермеры могли улучшать свои навыки и зарабатывать больше славы, просто выращивая их. Конечно, Меритас мог бы выбрать взрастить все эти ценные растения самому, если бы он был более жадным, но он этого не сделал. Если фермеры увеличивали свой урожай, то и Королевская Дорога становилась гораздо богаче.

— Значит, Равнина Гарнав…

Меритас только что получил приглашение от Виида, которое принесли ему воробьи-новобранцы из расы людей-птиц, которых наняли за 2 серебряника в час.

— Приходи и посмотри фантастическую битву на Равнине Гарнав.

Так как мы всегда будем благодарны тебе за все то, что ты сделал для Королевства Арпен, тебе приготовят место на широкой спине Wy-3, чтобы тебе было удобнее смотреть.

-VIP-приглашение.

— Конечно, я должен пойти. Мне нужно отомстить этим дуракам из Гильдии Гермес, которые всегда смотрят на нас фермеров свысока.

Меритас до отказа забил свой рюкзак семенами, которые он сам вырастил и использовал для сражений. В то время как фермеры не были специалистами в сражениях, они могли косвенно помочь своим союзникам, например, создав лес из деревьев, поедающих людей, или вырастив по всему полю парализующие растения.

***

Драго, портной.

Он получил приглашение, когда стирал белье, которое у него накопилось.

— Стыдно, но я не думаю, что у меня получится прийти из-за всей этой работы.

Он делал всё для того, выполнял все просьбы, чтобы стать портным-мастером, но здесь было одно препятсвие на другом. Он уже перестирал так много белья, что его нежные и точеные руки портного все были в волдырях. Да, стирка белья имела свои преимущества для него, так как позволяла проще управляться с тканью – ткань была полностью очищена от старых пятен и стала мягкой, как только его руки прикасались к ней.

— Мне нужно заняться какими-то более приятными заданиями после того, как я м этим закончу… Не может же это быть только ручная работа до тех пор, пока я не стану мастером, верно?

Драго поднял голову, чтобы проверить, как много белья еще надо перестирать.

— …

И вот она, гора грязного белья, которая выглядела так, словно совсем не уменьшилась в размерах.

— Мне… мне надо вырваться.

Так он решил немедленно сбежать на Равнину Гарнав.

***

Элкгун, повар из Культа Травяной Каши.

Он был шеф-поваром с удивительными навыками, который мог создавать своими руками самые вкусные блюда, но он всегда скромничал, когда ел травяную кашу.

— Она такая нежная на вкус… и нечего отнять или прибавить; всё как надо. Это блюдо, которое подается только для того, чтобы набить желудок, но там есть те, кто голодает, потому что у них нет даже этого. Поэтому мы не можем понапрасну тратить этот ингредиент.

Элкгун так же был тем, кто создавал блюда под названиями различных групп Травяной Каши. Некоторые разновидности Каши из Ядовитых Грибов было так сложно приготовить, что другие повара не могли ее сварить, даже несмотря на то, что знали рецепт. Только Элкгун мог приготовить идеальную Кашу из Ядовитых Грибов, которая издавала сильный, благоухающий земляной запах.

— У людей с Центрального Континента другие вкусы, отличные от вкусов игроков с севера. Я должен туда отправиться только для того, чтобы дать еще большему числу игроков с Центрального Континента отведать Каши из Ядовитых Грибов.

***

Мибулло, архитектор – так как он перебрался на север, стиль его архитектуры в этом регионе претерпел сильные изменения. Огромные и изысканные здания придавали городам прекрасный вид. Изменение многочисленных трущобных поселков Моры тоже его работа.

— Старое не значит уродливое. Просто подправьте его немного, и вы увидите начтоящую цену этого здания.

Он менял немного структуру иди цвет каждого обшарпанного

домика и создал чудесный вид, который, если ты смотришь издалека, создает впечатление, что вместе дома Моры создавали прекрасную картину. Великий архитектор был и художником, и скульптором, который смог воплотить этот дизайн в жизнь.

Город Рассвета, в создании которого Мибулло участвовал, начиная со стадии его панировки, представлял собой историю самого севера, дополненной аккуратной схемой районов – Дорога Льда, Дорога Крепостей, Дорога Искусства, Дорога Культуры, Дорога Торговли, Дорога Приключений и Дорога Производства.

Когда город строился, счастье будущих жителей было превыше всего.

— Пусть все люди в этом городе всегда будут видеть хорошие сны и жить счастливо.

Он верил, что красиво и удобно сконструированный город сделает людей, которые будут в нем жить, счастливее; город, где и жители, и туристы хотели бы остаться на подольше, хотя бы еще на один день.

Он получил приглашение от Виида, когда строил Город Рассвета.

— Ну, я уже собирался идти туда, даже если бы они и не попросил… хмм-мм.

Решающий матч между Королевством Арпен и Империей Хэйвен – это событие, которое он просто не мог пропустить, потому что если Империя Хэйвен вдруг выиграет, люди из империи займут и будут использовать Дворец Земли, который он строил, трудясь в поте лица. В худшем случае Мибулло был готов даже сломать дворец собственными руками.

— Тем лучше; Виид спас мою репутацию, прислав это приглашение. Приятно, когда тебе так признательны с тех пор, как я перебрался в Королевство Арпен.

Королевство Арпен относилось к своим работникам производственных предприятий очень благожелательно, может быть, потому, что их король сам был скульптором. Мибулло был настроен решительно вернуть долг в силу своих возможностей.

***

Оберон – один из игроков, который играл в Королевскую Дорогу с самого ее начала, и основатель Гильдии Стальной Розы. Когда-то он побывал в многочисленных фантастических приключениях, а сейчас он был лордом Замка Бентт в Королевстве Арпен. Даже когда огромное количество членов Культа Травяной Каши маршировало на юг, он остался и присматривал за своим дворцом как хозяин замка, чтобы охранять безопасность региона и поддерживать других игроков, но теперь он получил приглашение от Виида.

— Значит, это будет решающий поединок между двумя силами? Тогда, конечно, я должен пойти туда и помочь.

Так он тоже отправился на юг, захватив с собой все войска Замка Бентт.

По пути Оберон использовал всё свое влияние, чтобы привлечь остальных, и на городской площади Моры он даже выступил с яркой речью.

— Зачем мы сражаемся, и зачем мы боремся? Я много не знаю о жизни, но я знаю, что мы проведем остаток наших дней в позоре и будем жалеть, если прямо сейчас не поднимем наши мечи. Давайте выступим с достоинством. Мы Травяная Каша!

***

Фабо и Гастон, ведущие архитекторы севера, шли вместе с главными силами Культа Травяной Каши.

— Давайте построим дорогу. Это будет главный торговый путь для Королевства Арпен, чтобы улучшить его экономическое влияние на юге.

Так как они были назначены руководителями конструкторского отдела Королевства Арпен, они могли создавать новые квесты.

———————————————

＜Строительство торгового пути

Это национальный квест Королевства Арпен.

Постройте дорогу, которая соединит равнину и южные регионы. Усилия рабочих, которые примут участие в проекте по строительство, будут поощрены.

Уровень сложности: D

Награда: Национальные очки содействия

Ограничение Квеста: только для жителей Королевства Арпен. >

———————————————

В тех местах, через которые проходили архитекторы, после них появлялась новая дорога. Их рвение – это то, благодаря чему было возможно быстрое продвижение главное армии Культа Травяной Каши, а также обеспечние транспортного пути, по которому повозки могли проноситься туда-сюда на огромной скорости.

— Побежали! Тссссккк.

Армия орков тоже маршировала по той же дороге, а их количество было просто несметным.

***

Преследователь, искатель приключений.

— Поиски самой крохотной подсказки и перелопачивание всего континента, чтобы найти куда она ведет – вот в чем заключается работа искателя приключений. Волнение, испытанное от открытия, — вот то, ради чего мы живем, даже если мы знаем, что оно продлится всего лишь секунду.

Он был одним из тех, кто открыл памятники старины из Империи Нифльхейм.и принес их в Королевство Арпен. Эффект от этих памятников старины повлек за собой быстрый рост экономической и технологической мощи королевства, а также его торгового развития. Как одного из основных спонсоров развития Королевства Арпен, имя Преследователя стало широко известно игрокам северных регионов.

И естественно, и он будет в надвигающейся битве.

***

Дэймонд — он был Мастером Гильдии Грабителей Земель и первым игроком, который впервые получил квест класса S. Также он когда-то был Священником Возрождения и вторгся на Центральный Континент с армией демонических духов Церкви Эмбиню. Но после того, как его войска были подавлены Империей Хэйвен, сам персонаж этого игрока был удален на вечную смерть в качестве наказания за провал квеста.

С тех пор члены Гильдии Грабителей земель начинали заново в Королевской Дороге, и теперь они уже почти достигли 100 уровня. Теперь когда-то могущественная сила гильдии существовала только в их памяти, но тем не менее члены гильдии усердно трудились, чтобы увеличить свою силу, ползая по темница Моры.

— Это место – рай.

— Здесь цены такие низкие, а продукты высокого качества.

— Довольно удивительно, что торговцы хотят чинить или обменивать бракованный товар. Эти группы торговцев из Гильдии Гермес никогда бы так не стали делать.

В отличие от тех дней, когда они жили на Центральном Континенте, они наслаждались жизнью даже в качестве новичков.

— Эй, босс, а разве мы не должны быть там тоже?

— Конечно. Пойдемте!

***

Хегель, Белла, Руми и Найд.

Ученики из Отдела Виртуальной Реальности в Корейском Университете тоже уже были в Море.

— Знаете, разве мы не должны… пойти посмотреть эту битву?

— Хммм, нет смысла. Это просто невозможно победить Гильдию Гермес. Даже та могущественная Гильдия Черного Льва не может с ними сравниться.

— Почему ты так пессимистичен, Хегель?

—

— Просто взгляни, и это же так очевидно, как закончится эта битва. Глупо жить с бессмысленной иллюзией, которая застилает тебе глаза, и ты не видишь реальный мир.

— Так досадно, что ты не видишь, в какую сторону дует ветер. Неудивительно, что у тебя нет друзей.

— …Ой.

В этот момент Найд, вор, тихо поднялся со своего места. Руми заметила это, и ее глаза сверкнули.

— Куда ты собрался?

— На Равнину Гарнав.

— Достаточно далеко.

— Тем не менее, я хочу пойти и посмотреть битву. Похоже, я буду жалеть до конца своих дней, если пропущу ее.

— Тогда пойдем вместе.

Другие студенты Корейского Университета тоже поднялись со своих мест.

Хегель еще какое-то время отказывался идти и пытался настоять на своем, но даже он вынужден был признать, что обычно шумные улицы Моры стали очень и довольно опустелые. В воротах замка постоянно толклись повозки и стада коров, которые направлялись на юг.

— Ах. Ладно, ладно, я пойду… но дело не в том, что мне стало интересно или что-то вроде этого.

***

— Мой большой брат сражается против Гильдии Гермес?

Петров, художник водного света, рисовал граффити на сточных трубах Замка Арен. Его граффити влияли на общественный порядок, нарушая его, и даже снижали лояльность игроков-жителей.

— Это означает, что "она" тоже будет там…

Петров подумал о Юрин и решил, что не может просто сидеть там и ничего не делать.

— Мне надо мгновенно туда добраться, используя Картинную Телепортацию.

Он быстро дорисовал картину, над которой работал – изображение Бадырея, Императора, который заваривал лапшу из красного краба, и поедал ее один, ни с кем не делясь.

***

Хальма, Марго, Ревис и Гран.

В этом мире не так много игроков знали об их существовании, но тех, кто стали их жертвами, переполняла ярость, как только они просто слышали их имена; четверка вероломных грабителей!

— Виид, сам Бог войны, будет сражаться с Бадыреем, тем, кого называют Богом войны…!

— Должен сказать, что даже понести от него поражение – это уже большая честь.

— Эй, если он победит в этот раз, не будет ли это означать, что он объединит весь континент?

— Не будь дураком. Они не собираются отдавать ему все земли Центрального Континента, только проиграв ему в одной битве.

— Тем не менее, победа в самой большой и ключевой битве, в конце концов, приведет к тому, что он завоюет весь континент.

Как Гильдия Гермес остановит его после того, как проиграет в этом сражении?

— Вау. Император Версальского Континента…!

— И мы попытались ограбить человека, кто им только что стал.

Четверка грабителей шныряла по Королевству Розенхайм. Несмотря на то, что Королевство Розенхайм было расположено в отдаленном регионе на востоке, оно могло похвастаться обширными территориями; там было много деревень, городов и замков наряду с охотничьими угодьями, куда еще не ступала нога человека, и загадочными квестами, которые еще только предстояло пройти. Стать правителем всего лишь одного королевство было уже значительным достижением; поэтому не стоит и говорить, что Император объединенного Версальского Континента будет таким титулом, великолепие которого даже сложно представить.

— Что ты говоришь, следует ли нам отравиться в это небольшое путешествие?

— Определенно!

— И мы можем поискать какие-нибудь более простые задания по пути туда.

— Конечно, мы не должны упускать такую возможность ударить людей по затылку.

***

Эунлинг, Бен и Эликс.

Они встретили Виида, когда он шел в Пустыню.

— Вы искатели приключений из группы «Тень Земли», правильно? Я много слышал о ваших великих подвигах еще до того, как начал играть в Королевскую Дорогу.

— Это честь для нас, что ты узнал нас.

Эликс пожал Вииду руку от имени всей группы.

— Думаю, что однажды вы бросите вызов и мне.

— Ну, это… *экхм*, на самом деле мы уже, так как мы были как бы… очень взбудоражены в те дни.

Эулинг и Бен старались не смотреть Виду в глаза. Случай, в котором они впутались в дела Церкви Эмбиню, стал для них чем-то вроде позорного прошлого, так как именно Виид на самом деле смог победить орден, в конце концов, в то время как они просто теряли время.

— Сейчас мы проходим квест по основанию Империи Палос. Там надо построить империю в Пустынном Регионе, — гордо сказал Эликс, всё еще не изжив из себя стремление к соперничеству. Объединение всего огромного Пустынного Региона, создание армии и народа – он был уверен, что даже основание самого Королевства Арпен не затмит ценность этого квеста.

Виид широко улыбнулся, будто он был тем самым соседом, у которого был большой надел земли, и он только рос от зависти другого соседа.

— Ах, ТОТ квест.

— Ты уже о нем знаешь? Полагаю, ты услышал эту историю от МЕЧа и его учеников…

— Я сам тоже прохожу этот квест.

— …Что?

— Собственно говоря, сейчас я в шаге от основания Империи Палос. И последний шаг не будет очень уж сложным, надеюсь.

— …

— Думаю, вы приготовили нам еще много трудностей для следующего квеста, учитывая, что вы проделали всю черную работу за нас и очистили нам путь.

Так группа «Тень Земли» еще раз стала свидетелем того, как плоды их тяжелого труда увел у них из-под носа соперник,

который вклинился в середину квеста, который они постепенно проходили, затрачивая собственные усилия и проходя через тяжелые испытания. Если бы это был какой-нибудь обычный соперник, он бы и близко не сравнился с Тенью Земли, но проблема, конечно, была в том, что оказалось, что из всех людей им оказался именно Виид.

Виид с его навыками во всех малоизвестных профессиях, характеристиками, которые он получил благодаря многочисленным часам ручного труда, славой, опытом прохождения квестов, талантами ведения боя и связями в обществе. Как только он вклинивался в картину, было совершенно естественно, что остальные люди уходили на задний план. А еще хуже было то, что они были не совсем в том положении, чтобы жаловаться, потому что именно благодаря Виду группа «Тень Земли» смогла прийти в Пустыню, чтобы пройти этот квест первыми. В самом квесте нельзя было бы добиться значительного прогресса, если бы Виид не подготовил прочное основание для него в то время, пока он был Великим Королем Пустыни.

— Так как он вступил в войну с Гильдией Гермес, думаю, нам надо пойти и присоединиться к нему. *вздох*

— Ага, нам не стоит упускать шанс стать свидетелями того момента, который определит будущий ход истории.

— Думаешь, нам стоит помогать Виду?

— Ну, мы не можем просто дать Гильдии Гермес победить, ведь так? Хотя должен признать, я и сам не особо горю желанием…

***

Робин горел мыслью о месте Королевству Арпен.

— Забрать все мои земли… всё то время и силы, которые я вложил в развитие своих территорий, и они просто так их забрали!

Когда Империя Хэйвен потеряла контроль над регионами на севере, местные лорды, которые были назначены Гильдией Гермес, вдруг оказались в весьма затруднительном положении.

Они пытались защитить свой статус и интересы, вступая в переговоры с Виидом, но результат был еще хуже, чем они себе могли представить. Провал заключался в том, что на самом деле они считали его наивным молодым человеком, что было в корне не верно, и было их большой ошибкой. Семь лордов, которые сожгли свои города и не стали вступать с Виидом в переговоры, были признаны худшими злодеями, которым путь на Версальский Континент был навсегда закрыт. Теперь остальные лорды, которые остались на севере, были вынуждены выплачивать 70% от общего объема налоговых поступлений, собираемых с городов, на которые они потратили десятки миллионов золотых, чтобы добиться их роста.

— Я не отрицаю, что есть определенные прелести в том, чтобы быть главой города, но…

Робин еще не забыл те чувства, что испытывал по отношению к Со Юн, именно поэтому они и выбрал не возвращаться на Центральный Континент.

«Нет больше такого человека, который был бы так же красив и умен, как она. А самое главное, я влюбился в нее, как только я первый раз на нее взглянул, и даже сейчас еще не пережил эти чувства».

Так как он был богат и хорошо выглядел, он нравился многим женщинам, а некоторые просили его о свиданиях вслепую. Какое-то время, когда дистанция между ним и Со Юн всё никак не сокращалась, он пытался встречаться с другими женщинами, больше десяти в неделю, но это привело к тому, что он еще больше полюбил ее. В его глазах никакая другая женщина не могла сравниться с ней, не только из-за ее внешности, но и из-за неповторимой ауры, которая витала вокруг нее.

«Она бы не стала вечно встречаться с таким парнем как Виид. Да. Королевская Дорога… проблема в Королевской Дороге».

Мысли Робина уже стали обретать очертания дикого бреда, хотя и они не были совершенно беспочвенны.

«Как и многие другие, она тоже потеряла себя в Королевской Дороге; понятно, конечно, что в этом мире очень весело. Для человека, как она, которая так одинока в жизни… Королевская Дорога, должно быть, стала раем. Вот почему она стала

встречаться с Виидом, человеком, у которого в этом мире была сила и слава».

Заключение, к которому он пришел в результате своих рассуждений, тоже казалось ему достаточно здравым, так как он просто не мог представить, в чем еще он мог уступить такому сопернику, как Виид, кроме как в том, что Виид был более успешным, чем он, в Королевской Дороге.

«Значит, мне просто нужно добиться успеха в Королевской Дороге. Тогда у нее не будет причин липнуть к такому ничтожеству, как он».

Так Робин отчаянно вкладывал огромные деньги в свой город – Аат.

— Конвертируй и вложи 80 миллионов золотых. На следующей неделе будет еще одна инвестиция в 100 миллионов.

Даже для него это были значительные суммы денег, но он не скупился. Он верил, что сможет доказать свою конкурентоспособность, добившись быстрого роста города Аат благодаря этим огромным инвестициям. Его страсть развивать город стала еще сильнее, когда он получил новости о том, что Со Юн будет полностью заниматься административными делами Королевства Арпен.

«Она уже ближе ко мне. Я превращу этот город в выдающееся место севера, нет, всего Версальского Континента».

Робин потратил свое состояние, которое он получил заранее от родителей, и продал недвижимость, которая у него была, чтобы вложить деньги в Королевскую Дорогу. Так как он сам был лордом города, все эти деньги не просто выбрасывались на ветер, но факт остается фактом: он тратил колоссальные суммы денег, несмотря на свой статус наследника крупного семейного бизнеса.

– Награда 1 000 золотых тому игроку, кто зарегистрируется жителем городом Аат.

– Все новички получат приз в 500 золотых, как только они пройдут квест.

– Получите выгоду! Приобретая любой товар, вы получаете

20% от цены обратно.

– Мероприятие для гостей! Каждый игрок, посетивший город Аат, бесплатно получит набор путешественника.

– Бесплатная еда для всех! Все рестораны в городе Аат будут бесплатно раздавать еду с 8 до 10 часов утра!

Начиная с постройки кирпичных домов и бесплатной их раздачи жителям, заканчивая открытием целой новой гильдии для группы, состоящей не более, чем из трех пиратов, он слепо вкладывал деньги, за что можно сильно поругать, если только это не план, рассчитанный на очень далекую перспективу, примерно на 100 лет.

«Лучше пусть останется лишнее, чем будет чего-то недоставать. Я создам город такой величественный, что он сведет с ума любого, кто его увидит».

Строительство замка лорда тоже уже началось, медленно появлялась форма экстравагантного дворца. Поместье было разделено на 52 района, и все районы должны быть закончены по порядку, начиная с первого; как только строительство завершится, весь замок превзойдет даже Дворец Земли. Кроме того, знаменитой строительной компании из-за границы было доверено разработать дизайн дворца.

Пока такие астрономические суммы вкладывались в развитие города Аат, на его улицах день за днем всё активнее кипела жизнь, так как игроки с севера потоком шли в этот город.

— Это очень хорошее место для жизни.

— Ага. Ну, это Королевство Арпен.

— Город еще и очень чистый.

— Как я уже сказал, всё потому, что он принадлежит Королевству Арпен.

— Только благодаря Вииду можно было создать такой великий город.

— Мы должны быть действительно благодарны Вииду.

Казалось, Робину нанесли удар под дых – но пока он пытался проглотить свой гнев, он заметил знакомое лицо; среди толпы торговцев, идущих в город, был Барт, отец Со Юн.

— Председатель Чонг!

— Ха-ха, я уже давно оставил этот пост. Ну, его у меня забрали, если уж говорить честно. Поэтому просто зови меня, как пожелаешь.

— У меня никогда бы и в мыслях не было обращаться к вам так невежливо. Что привело вас в этот город, кстати?

— Я привез немного оливок и пива

Барт показал на повозку, которую он катил, а также на вагончики, которые стояли стройной линией неподалеку.

— Я не знал, что вы в Королевской Дороге. Полагаю, вы играете за торговца?

— Да. Это простая жизнь, и я присоединился только недавно, но мне уж очень нравится!

— Ну, мне не следует держать вас тут; пожалуйста, позвольте мне показать вам замок изнутри.

Когда Робин проводил Барта в замок лорда, он не мог скрыть своего наслаждения.

«Стоило тратить все те деньги на этот город. Он будет так удивлен, когда увидит, какую великолепную работу я проделал с замком лорда».

Осмотрев роскошные улицы и великий дворец, вершину экстравагантности города, Барт кивнул.

«Когда этот парень получит группу Н… боюсь, он долго не протянет. Этот парнишка промотает всё состояние компании за один день».

С этого дня Робин относился к Барту с величайшей преданностью Когда бы Барт ни привозил какие-нибудь товары в

город, он скупал их все, естественно, по высокой цене, к тому же он оказывал Барту все необходимые услуги, когда тот приезжал.

— Я распорядился построить для вас дом, Председатель Чонг.

— Дом? Только для меня?

— Да. Просто относитесь к нему как к загородному дому и не стесняйтесь останавливаться в нем, когда приезжаете сюда.

Он также приобрел высококачественное оборудование и снаряжение для торговца, прошерстив за ночь все интернет-аукционы. Он искал оборудование для разных навыков и уровней и покупал всё лучшее.

— Это небольшой знак моего уважения к вам.

— Что ж, спасибо.

Когда Робин видел Барта счастливым, он испытывал еще большее удовольствие.

— Я произвожу хорошее впечатление на ее отца. Всё, что осталось сделать Со Юн, прийти в чувства, и все условия сложатся в мою пользу.

Терпеливо ждать – продолжительная и сложная задача, но он был счастлив знать, что человеком, которого он ждал, была Со Юн. Тем временем он получил новость о том, что Виид планирует сражаться с Гильдией Гермес на Равнине Гарнав.

«Ха-ха. Вот и решение. После того, как его победит Бадырей, она, наконец, вернется ко мне».

Робин предложил Барту пойти и вместе посмотреть битву на Равнине Гарнав.

— Да. Пойдем.

— Кстати, сэр, как вы думаете, кто победит на этот раз?

Даже когда он задавал этот вопрос, он был уверен, что Гильдия Гермес выиграет битву. Это будет фантастический исход, если Империя Хэйвен захватит контроль над городом Аат снова.

Барт ответил сразу же, словно ответ был очевиден.

— Виид, конечно.

— Да, Виид… Прошу прощения?

— Я верю, что он победит. Он тот человек, который знает, как творить чудеса.

— …

Робин не мог не скривить лицо в ужасной гримасе.

«Разве, мистер Чонг… нет такой вероятности, что он не сможет победить?»

Он попытался остановиться, но уже другой вопрос рождался в его голове, и на этот раз он искренне боялся услышать ответ.

«Думаю, мне надо быть мужчиной и спросить его напрямую».

Робин решился и начал говорить:

— Насчет Со Юн… Ну, учитывая все обстоятельства, самые идеальным мужчиной для нее буду… я, вы так не думаете?

— Виид был бы ей хорошей парой.

— … Что?

— Этот парень – настоящий человек. Чем больше ты узнаешь его, тем больше ты узнаешь, какой он прекрасный и честный молодой человек.

— …

— Я рад, что моя дочь встретила его. Они будут такой счастливой парой.

Глава 27. Герои Собираются 3

Поддержите проект! Он развивается только благодаря рекламе. Спасибо за помощь проекту!

Пэйл не собирался отправляться на Равнину Гарнав в день битвы.

"Я хочу пойти, если Виид позовет меня, но не раньше, чем он первый вежливо меня пригласит".

Он слышал новость, о которой судачили все игроки вокруг. Дело было в определенном очень популярном видео, которое было опубликовано в Славе Славы Королевской Дороге.

– Пейл: боевой раб Виида!

Видео представляло собой нарезку кадров всех сражений, где сражался Виид, в которых появлялся Пэйл. Также туда были вставлены видеоролики, которые были сняты в те времена, когда они вдвоем охотились вместе, будучи еще новичками. И это видео собрало ошеломительные 370 миллионов просмотров – это количество в несколько раз превосходило население небольшой страны, и это было возможно благодаря популярности Виида и Королевской Дороги.

— Это видео достаточно хорошо подтверждает, что он официально является боевым рабом Виида. Мы никак не можем это отрицать.

— Не уверен, что его можно назвать рабом. Он больше похож на рабочую пчелку, чем на человека.

— Вы уверены, что он не говорит "мууу", когда разговаривает?

— Кстати, продолжительность этого видео просто ОТВРАТИТЕЛЬНАЯ. Несмотря на то, что это нарезка, оно идет 19 часов!

— Там есть кусок, в котором бой длиной в целый день

изрезан до трехсекундного кадра; всё уже и так сжато, насколько это возможно, но все равно это настоящий марафон.

– 4:29:43. Просто так обидно, когда видишь, когда он под лунным светом наклоняется, чтобы подобрать с земли награбленное добро.

— Я всегда думал, что сила Виида, должно быть, просто какой-то трюк, но это видео доказывает, что я ошибался. Если его простой раб такой мощный, то я не могу даже представить, насколько сильным может быть сам Виид.

— Ты не видел, как он днями вырезал те гигантские скульптуры, раскачиваясь на веревке в воздухе? Мне плохо уже от одного вида этого…

— Я игрок с севера и сторонник Травяной Каши. Люди говорят, что у нас тяжелая жизнь, но мы действительно не можем жаловаться, когда мы видим Виида за работой. Он просто бесконечно фармит.

— Если человек смог возродиться в виде бога после того, как умер, то тогда для него уготовлено место Бога Фарма.

— Я глава брокерской компании, которая работает с игроками-строителями. Пэйл, пожалуйста, свяжитесь со мной. Я хочу предложить вам особую должность. Оплата будет в два раза выше обычной ежедневной платы, гарантировано.

— Меня просто разрывает на части от просмотра этого видео. Я только что осознал, какая счастливая у меня жизнь, когда я просто сижу здесь и жую яблоко…

— Раб стараааааааается.

Это видео, о котором идет речь, заставило Пэйла обдумать свои отношения с Виидом.

"Значит, на протяжении всего этого времени он эксплуатировал меня подобным образом? А я не понимал…"

Эксплуатирование не только заключалось в том, что игроку не отдают полученные трофеи и очки опыта, которые они заработали; лишать человека свободы или свободного времени

тоже было одним из видов эксплуатации.

Пэйл, боевой раб, медленно начинал осознавать, кем он был на самом деле.

"Я должен снова сражаться не на жизнь, а на смерть, когда я отправлюсь на Равнину Гарнав, чтобы защищать Королевство Арпен. И то, что я иду туда сам, несмотря на то, что Виид не просил меня, именно так и поступил бы раб".

Он был человеком, обладающим своей собственной волей, и он был решительно настроен ответить твердым отказом на любые неразумные просьбы или призывы к охоте.

"С этих пор я буду жить, как человек!"

Пэйл нашептал сообщение своему отцу.

— Как у тебя дела? Тебе что-нибудь нужно?

Его родители, братья и даже кузены – все теперь сильно подсели на Королевскую Дорогу, и Пэйл время от времени отправлял им личные сообщения, когда они иногда в чем-то нуждались или просили его о помощи.

— Зентор: Нет. Не беспокойся о нас, сын. Тебя ждет великая миссия.

— Что?

— Зентор: мы с нетерпением ждем, когда сможем увидеть, как ты ведешь грандиозное сражение на Равнине Гарнав. Твоя мать так гордится тобой. Она рассказала все о тебе своим подругам на встрече, которая проводится каждый месяц.

— … Что, что именно она им сказала?

— Зентор: Ну, что наш сын не кто иной, как сам знаменитый Пэйл!

Пэйл сглотнул. На той встрече собиралось очень много людей, и все соседи были на ней. Теперь, когда все они знают, кто он такой в игре, он не сможет быстренько сбегать в ближайший магазин и не привлечь внимание других людей.

— И как отреагировали те дамы?

— Зентор: Они все, конечно, обзавидовались. В Королевской Дороге нет такого игрока, кто не слышал бы о Пэйле Лучнике, ну, ты знаешь. В Море и Дворце Земли даже есть статуи, которые изображают тебя.

… И эти статуи, подумал Пэйл, были частью проблемы. Статуя изображала, как он вытаскивает лук, стоя как раз рядом с Виидом, что лишний раз показывало, что он был боевым рабом.

— А тебя не задевает, что люди называют твоего сына "боевым рабом"?

— Зентор: Эй, не говори так! Почему, черт побери, я должен злиться? Ты ближайший соратник Виида; это все равно, что правая рука короля в старые времена. Я думаю, что это эквивалент Главного Секретаря президента.

— Не думаю, что в данном случае мое положение можно сравнивать с этой должностью…

— Зентор: Как раз можно. Ты можешь представить, сколько благ наша семья получает благодаря твоему статусу, живя в этом Королевстве Арпен? Понимаешь, твой старший брат – торговец.

— Да, я это знаю.

— Зентор: Поэтому когда он приходит на городскую площадь, чтобы немного поторговать, он вывешивает флаг, который говорит, что он настоящий брат Пэйла, боевого раба, и весь его товар расходится за десять минут, а покупатели все толпятся!

Пэйлу было трудно сдерживаться и не начать пылать от унижения.

"Моя честь и достоинство… нет…"

— Зентор: Я собирался оставить это при себе, но позволь сказать тебе кое-что еще: Виид настолько хорош, что он заплатил и за твое обучение в университете.

— Что? ЭТО что еще значит?

— Зентор: Ты знаешь, господин Виид и эта божественная девушка из Травяной Каши приходили в наш ресторан несколько месяцев назад.

— Серьезно?

Родители Пэйла были учителями, но уже вышли на пенсию, и теперь они управляли небольшим ресторанчиком, который продавал комкук (суп на говяжьей кости). Так как обычно они поддерживали хорошие отношения с местными жителями, и к ним заходило довольно много чиновников, дела в ресторане шли довольно хорошо.

— Зентор: Они пришли и съели по чашке супа, и после этого наш ресторан показали по телевизору, и с тех пор у нас толпы посетителей. Ты знал, что у нас теперь может быть по 150 заказов за один вечер?

— Нет… Я не знал…

Пэйл понял, что не было никакой надежды выпутаться из той гигантской сети, которую расставил Виид.

Свобода воли? Но зачем она нужна ему, если он уже был преданным и верным пленником Виида?

Затем его осенила мысль, от которой по спине пробежали мурашки.

— Кстати, папа, Виид заплатил за еду, которую он заказал?

— Зентор: После того, как он съел суп, он даже заказал еще одну порцию нарезку из вареной говядины с собой, сказав, что ему понравилась еда и он будет рекомендовать людям наш ресторан. О, и он добавил, что теперь нам не нужно беспокоиться за твое будущее.

— Так он заплатил?

— Да, конечно, я не собирался принимать плату, но он настоял на том, чтобы заплатить нам за еду, практически засунул деньги мне в руки, когда уходил.

Пэйл почувствовал, что снова покраснел, хотя на этот раз это было потому, что ему было за себя стыдно. Даже после такого количества времени, которое он провел с Виидом, он на мгновение засомневался в нем.

"Я забыл… он не такой парень".

Виид, может быть, и был скрягой, но он никогда не будет жульничать в ресторане. Было легко представить, как он плохо обращается с другими людьми, но Виид всегда относился с большим уважением к нуждающимся людям.

"Он всегда старается минимизировать расходы на всякие мелочи, но никогда не будет мешкать, если нужно заплатить большую сумму".

В конце концов, он был тем, кто вложил целое состояние в Мору и построил Пухольский Аквапарк. Пэйл думал, что Виид был из тех людей, кто действительно знал, как тратить деньги.

* * *

Мандол направлялся к Равнене Гарнав вместе с игроками, которые погибли, сражаясь в бою за Шелджум.

— Господи. Что за бесполезное сражение это было.

— Я еще могу понять, что я потерял свой уровень, но все те очки за профессиональные навыки… Уххх…

— Я даже потерял свое снаряжение.

Те, кого убили в Шулджуме, недовольно ворчали. Хотя всё было во имя хорошего дела, но они не могли не сожалеть о своем решении после того, как расстались со своими жизнями.

— Надеюсь, мы не пойдем туда снова, просто чтобы умереть?

— Ни в коем случае… Подумай о количестве людей, которые там соберутся. Некоторым даже не выпадет шанса поучаствовать в сражении.

— Хмм… Мне действительно очень любопытно увидеть, как

они будут сражаться… но мне и страшно.

— Ну, это только их потеря, если они умрут.

Эти игроки чувствовали определенную горечь, когда думали, что можно вести себя так лицемерно, как им нравилось, и тем не менее не признать их усилий. В Шелджуме они сражались отчаянно, до последнего вздоха, но все, что осталось от того сражения, это сожаления.

Все произошло, когда они прибыли на Равнину Гарнав, непредвиденное событие изменило их отношение.

Уже собралось огромное количество игроков из Культа Травяной Каши; то, что всего лишь день назад было укромной равниной, где не было ничего, кроме травы, теперь превратилось в импровизированную бизнес-зону, организованную торговцами, и там даже был палаточный городок, который был построен для игроков, чтобы они могил поспать. По крайней мере, один миллион людей уже готовились к тому, чтобы есть и играть на Равнине Гарнав.

— Вау. Должен сказать, что Культ Травяной Каши действительно огромен.

— Ага. Только посмотри на этот масштаб. Он невероятен.

Игроки из Шелджума искали место, где бы им остановиться, когда несколько игроков, которые заметили их, закричали:

— Ваааааау… Здесь герои!

— Герои?

— Вы не смотрели передачу? Это те самые игроки, которые сражались в Шелджуме. Я несколько раз пересматривал повтор этой передачи.

— Ты прав. Это они!

— Эй, давайте поаплодируем им. Аплодисменты!

Хлоп, хлоп, злоп!

Сначала начали аплодировать всего несколько игроков, но вскоре к ним присоединились и другие игроки, которые все вставали со своих мест. Аплодисменты раскатывались во все стороны, пока, наконец, все на Равнине Гарнав не начали приветствовать их овациями.

— Герои, добро пожаловать!

— Какие храбрые ребята. Вы так хорошо постарались!

— Должно быть, вы очень устали. Все, кто хочет отведать чего-нибудь, пожалуйста, подходите сюда. Мы приготовим всё, что захотите. Деньги? Какие деньги? Для вас всё бесплатно!

— Надо не забыть дать им по кружечке холодного пива; им это просто необходимо после такого тяжелого дня. Я первым принесу вам выпить.

Здесь к игрокам, которые отдали свои жизни в Шелджуме, относились как настоящим героям.

— Чт, что это? Что происходит?

— Они действительно все нас приветствуют?

Игроки, которые только что прибыли на Равнину Гарнав, хромая и находясь в подавленном настроении, не могли скрыть своего недоумения. Одних только оглушительных аплодисментов, которые эхом разносились повсюду, было достаточно, чтобы ошеломить их. Многие игроки даже встали, чтобы поприветствовать их, и с ними раньше ничего подобного не случалось.

Манауэ, который отвечал за приготовления к фестивалю, примчался, тряся как обычно своим огромным животом, как только получил новости об их прибытии.

— Солдаты из Шелджума, я полагаю?

— *глоток воздуха* Я – Манауэ!

Игроки из Шелджума удивились, когда увидели, что даже такой известный человек, как Манауэ пришел поприветствовать их. Мандол тоже выглядел достаточно, так как он не ожидал

такого приема, даже когда сражался за Виида

— А… Да, это мы.

— Интересно, а у кого-нибудь из вас есть планы на этот вечер.

— Ну… на самом деле нет…

Мандол и другие игроки посмотрели друг на друга. У большинства из них не было никаких дел; все они планировали наслаждаться фестивалем и смотреть, как вокруг кипит жизнь. Некоторые из них пообещали встретиться с друзьями или семьей, которые начали играть на севере, но сказать то, что они были поражены всей той атмосферой, это ничего не сказать.

Манауэ продолжил, а его пухлые щеки раскачивались вверх и вниз, когда он говорил.

— В таком случае не присоединитесь ли вы к нам за ужином? Виид собирается выпотрошить кабана на ужин.

— Сам Виид будет этим заниматься?

— да. Кроме кабана, он сказал, что он организует специальный банкет с различными высококлассными блюдами. Там будут и свежие морепродукты, которые мы срочно получили из Региона Риттен.

— …

У игроков Шелджума просто не было слов. Не только все находящиеся неподалеку игроки на Равнине Гарнав наблюдали за этой трогательной сценой, но она еще транслировалась в прямом эфире.

— Также после пира будет церемония вручения золотых медалей.

— Золотая медаль – это вы о чем?

— Виид вручит каждому из вас золотую медаль, которую он сам вырезал для героев Королевства Арпен. Церемония пройдет на глазах многочисленной публики, конечно.

Все игроки из Шелджума покраснели. Они хотели навсегда стереть из своей жизни тот короткий момент, когда они жалели о том, что умерли. Вместо этого их наполняла большая гордость за то, что они сражались за Королевство Арпен.

— Я… меня еще никогда так не ценили, даже моя семья.

— *всхлипывание*. Это первый раз, когда я получаю такой комплимент с тех пор, как я окончил начальную школу.

Десять тысяч игроков, которые когда-то жили в Шелджуме, почувствовали, что они с удовольствием снова расстанутся со своими жизнями ради Королевства Арпен. И это чувство, которое они испытывали, распространилось по всей Равнине Гарнав благодаря телетрансляции и передавалась из уст в уста.